



---

**Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

# **EL JUEGO COMO RECURSO DE ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LA ESCUELA PRIMARIA**

**4º Grado en Educación Primaria**

**Mención en Educación Musical**

**Curso 2016/2017**

**Autora: Natalia Warncke Monsalve**

**Tutora académica: Verónica Castañeda Lucas**



## **RESUMEN**

A través de la Educación Musical en la etapa de Educación Primaria el alumnado desarrolla todos los ámbitos del ser humano: físico, social, cognitivo y emocional. Como maestros de música, podemos usar diversos métodos y numerosos recursos, como los juegos, no solo para conseguir el aprendizaje de los contenidos recogidos en el currículum sino para lograr su educación integral. En este trabajo, realizamos una propuesta, destinada para 4º de Educación Primaria, que recoge la enseñanza de una coreografía rítmica incluyendo percusión corporal y polirritmias a través de una sucesión de juegos, apoyándonos para su realización y consecución en algunos aspectos de las metodologías musicales activas de reconocidos autores del siglo XX como Orff, Willems o Dalcroze.

**PALABRAS CLAVE:** Educación Musical, Educación Primaria, juegos, percusión corporal, polirritmias, metodologías musicales activas.

## **ABSTRACT**

Thanks to Music Education within Primary Education, the students develop as human beings in every possible way: physically, socially, intellectually and emotionally. We, music teachers, can use a variety of methods and numerous resources, such as games, not only as a means to reach the learning outcomes of the curriculum, but also in order to achieve comprehensive education. In this dissertation, we designed a proposal aimed at 4<sup>th</sup> Primary Education, which sets out a choreography teaching including body percussion and polyrhythm by means of a series of games. For its development and attainment, we have relied on some aspects of active musical methods by renowned authors from the XX century, such as Orff, Willems or Dalcroze.

**KEYWORDS:** Music Education, Primary Education, games, body percussion, polyrhythm, active musical methods.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS DEL TFG.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	8
4. MARCO TEÓRICO .....	9
4.1. La música en Educación Primaria .....	9
4.1.1. Para qué es necesaria la música en la Educación Primaria.....	9
4.1.2. El por qué de la importancia de la música en la Educación Primaria .....	10
4.1.3. Destinatarios .....	11
4.2. El juego como recurso de enseñanza.....	12
4.2.1. Definición de juego .....	12
4.2.2. Tipos de juego .....	13
4.2.3. El juego y la educación.....	15
4.2.4. El juego en la Educación Musical .....	20
4.3. El ritmo en la Educación Musical.....	23
4.3.1. Definición de ritmo.....	24
4.3.2. El ritmo desde distintas metodologías de Educación Musical .....	24
4.3.3. Situación actual.....	26
4.3.4. Percusión corporal e iniciación a la polirritmia .....	27
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA .....	28
5.1. Introducción.....	28
5.2. Objetivos.....	28
5.2.1. Objetivos generales.....	28
5.2.2. Objetivos específicos .....	28
5.3. Contenidos .....	29
5.4. Competencias.....	30
5.5. Metodología de enseñanza.....	31

5.6. Temporalización .....	34
5.7. Distribución de espacios y agrupamientos .....	34
5.8. Recursos.....	34
5.9. Atención a la diversidad .....	35
5.10. Secuencia de actividades .....	35
5.11. Evaluación .....	49
5.11.1. Criterios de evaluación .....	50
5.11.2. Estándares de aprendizaje evaluables.....	50
5.11.3. Instrumentos de evaluación .....	51
5.11.4. Evaluación de la práctica docente .....	52
6. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN PERSONAL .....	53
7. REFERENCIAS .....	56
7.1. Referencias bibliográficas .....	56
7.2. Webgrafía .....	58
8. ANEXOS .....	61
8.1. Anexo 1.....	61
8.2. Anexo 2.....	64
8.3. Anexo 3.....	65
8.4. Anexo 4.....	66
8.5. Anexo 5.....	67
8.6. Anexo 6.....	68
8.7. Anexo 7.....	70

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) titulado “El juego como recurso de enseñanza de la Educación Musical en la escuela primaria” es el paso final tras cuatro años de esfuerzo y estudio por lograr un sueño que se ve cumplido, obtener el Grado en Educación Primaria especialidad de Educación Musical.

De acuerdo con el Reglamento sobre la Elaboración y Evaluación del Trabajo Fin de Grado de la Universidad de Valladolid (Resolución de 3 de febrero de 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado, BOCyL 15 de febrero de 2012) resumido en la guía docente (2016-2017), el mencionado trabajo consiste en seleccionar teorías, ofrecer ideas y otorgar explicaciones razonadas sobre un tema específico, de manera que quede reflejado sobre el papel y durante la exposición final que se han adquirido los conocimientos y competencias necesarias para ejercer como futuro maestro<sup>1</sup>.

Para ello, hemos distribuido el contenido solicitado en diversos apartados que facilitan el cumplimiento de los requisitos exigidos: objetivos planteados, justificación del tema elegido, marco teórico, propuesta de intervención didáctica y conclusiones. El desarrollo de los mismos ha supuesto un gran trabajo de investigación, reflexión y creación; buscando dar lugar a una propuesta diferente e innovadora para la comunidad educativa y un excelente complemento para nuestra formación.

---

<sup>1</sup> A lo largo del presente trabajo se utilizará, de acuerdo con la R.A.E., el uso genérico del masculino,

## 2. OBJETIVOS DEL TFG

El objetivo general que nos proponemos alcanzar con este TFG es el de demostrar que el juego es un recurso con el que los maestros podemos trabajar tanto el área de Educación Musical como otras áreas y conseguir que el alumnado adquiera los contenidos reflejados en el currículo y las diversas habilidades derivadas de los mismos. Lo haremos gracias al diseño de una propuesta de intervención educativa en la que nos centramos en el ritmo, como contenido a desarrollar, utilizando movimiento, percusión corporal e introduciendo polirritmias.

Así pues, los objetivos específicos que se pretenden adquirir con el fin de lograr el objetivo general antes planteado son los siguientes:

- Justificar la propuesta de intervención mediante la investigación y el análisis del marco teórico relacionado con la música, el juego y el ritmo en Educación Primaria.
- Destacar la importancia de la música en la formación integral del niño.
- Utilizar el juego como recurso de enseñanza de la Educación Musical, y más concretamente, del ritmo a través de la percusión corporal.
- Crear juegos que faciliten al alumnado la adquisición de los objetivos, contenidos y estándares de aprendizaje evaluables recogidos en el currículo de Educación Musical.
- Aportar a la comunidad educativa una propuesta diferente que logre fomentar en el niño el disfrute y el gusto por la música.

Igualmente, con la realización de este trabajo podremos desarrollar aquellas competencias generales y específicas del título que están recogidas en la Versión 4, 23/03/2010, correspondientes al Real Decreto 1393/2007, de 29 de Octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias<sup>2</sup>, así como también las encontramos referenciadas en la guía del trabajo de Fin de Grado.

---

<sup>2</sup> Recuperado de: [http://www.feyts.uva.es/sites%5Cdefault%5Cfiles/MemoriaPRIMARIA\(v4,230310\).pdf](http://www.feyts.uva.es/sites%5Cdefault%5Cfiles/MemoriaPRIMARIA(v4,230310).pdf)

### 3. JUSTIFICACIÓN

Por un lado, apuntar cuál ha sido la razón que más personalmente nos ha afectado a la hora de la elección de la temática desarrollada en el TFG: el juego como recurso con el que trabajar el área de Educación Musical. Buscábamos desarrollar una propuesta de intervención a través de la cual pudiéramos enseñar música al alumnado de Educación Primaria de forma que estos disfrutaran y se divirtieran con ella, evitando, a su vez, que el estudio de la música fuera solo el estudio mecánico de los contenidos, método seguido por algunos sistemas de enseñanza musical (vividos en primera persona) y que generan en el alumnado frustraciones, malas sensaciones y, en consecuencia, baja autoestima. Poder ser capaces de aportar a la comunidad educativa una experiencia que hiciera al niño amar la música, que fomentara en él el acercamiento a ella y que le supusiera un gusto el hacer y estudiar música, ha sido la principal motivación a la hora de la elección.

Utilizando el juego, tal motivación queda respondida con creces, ya que en los primeros años de nuestra vida, el juego adquiere un papel destacado. Nuestros primeros aprendizajes los hacemos a través de juegos. Con ellos, el niño se expresa libremente, podemos observar y analizar su personalidad, facilitarle el aprendizaje de muy diversos aspectos; primero desde la observación y después a través de la imitación; y también moldear o aprender a controlar su comportamiento.

Por otro lado, sabemos que la música está presente a lo largo de toda nuestra vida. Desde lo más ‘evidente’: en las canciones, la radio, la televisión, internet... hasta aquello que está ahí desde el principio pero de lo que no somos verdaderamente conscientes: nuestros latidos, la respiración, el caminar... nuestra propia naturaleza, nuestro cuerpo, nos pone en contacto con el pulso y con el ritmo. Con lo cual, este nos acompaña desde el momento en que comenzamos a vivir.

De acuerdo con numerosas metodologías musicales, el papel del ritmo en la música es fundamental. A pesar de ello, tal y como referenciaremos en el marco teórico, el ritmo ha pasado a ser para algunos docentes, en cierto modo, un elemento secundario infravalorado dado su carácter “primitivo” dentro de la música. Estas opiniones,

recogidas por Lorenzo y Souto<sup>3</sup> (2008), no las compartimos, por lo que la idea de incluir el ritmo como el contenido a desarrollar a través de los juegos nos resultó más que tentadora, puesto que, en definitiva, todos los elementos de nuestro entorno, incluidos nosotros mismos, nos permiten entrar en contacto con la música y trabajar aspectos tanto cognitivos como emocionales y sociales. La posibilidad de desarrollar estos aspectos a la vez que aunamos dos de los elementos que nos acompañan desde la infancia (juego y ritmo) nos atrajo para el planteamiento de nuestro trabajo. Aportamos con él, una nueva propuesta educativa con la que trabajar la música, ya que esta es innata en el ser humano y a través de ella podremos alcanzar el objetivo final de la Educación Primaria: la formación integral de la persona en todos los aspectos de su personalidad.

Por estas razones, además de la de completar nuestra formación, nos hemos centrado en realizar un trabajo que concentrara todos los aspectos referidos anteriormente y que destacara y justificara, principalmente, la enseñanza de la música a través del juego y la importancia de ambos en la escuela.

## **4. MARCO TEÓRICO**

### **4.1. La música en Educación Primaria**

#### **4.1.1. Para qué es necesaria la música en la Educación Primaria**

La finalidad de la etapa de Educación Primaria está recogida en el artículo 2 de la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León y dice así:

“De conformidad con el artículo 16.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, la finalidad de la educación primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y

---

<sup>3</sup> Autores del capítulo 13 del Título “Expresión y comunicación corporal para la Educación, Recreación y Calidad de Vida” de M.J. Cuéllar y M.C. Francos.

trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la educación secundaria obligatoria.” (p.44183).

A su vez, nos gustaría acompañar las palabras de K. Pahlen (1961) que recoge Ferreras (2013): “la música es tan innata en el ser humano como lo es hablar y caminar” (p.129), ya que nos ayuda a acreditar que no debe extrañarnos la presencia de la música en las aulas puesto que es tan natural como la presencia del propio alumnado.

Por lo tanto, para lograr ese desarrollo integral de la persona, al que hace referencia la ley educativa, es sumamente necesario que esa cualidad innata sea también educada. Y de ahí que sea ineludible su presencia en nuestro sistema educativo, ya que de otro modo nunca podríamos alcanzar dicho fin.

Parafraseando a Ferreras (2013), cabe destacar que la pedagogía musical moderna además de la enseñanza de los elementos esenciales de la música educa el cuerpo, el oído, las emociones, el temperamento y el carácter, así como la mente y el espíritu para lograr esa integralidad. Y, Bernal y Calvo (2004), centrándose en la educación musical escolar, añaden que:

“La educación musical escolar supone que el alumno tiene que aprender a ponerse en situación de vivir la música: cantar, escuchar, inventar, danzar, interpretar..., a partir de sus propias experiencias creativas, fomentando actitudes de respeto, valoración y disfrute de las producciones propias y de las manifestaciones del patrimonio musical cultural, desarrollando la capacidad de diálogo y de análisis constructivo”. (p.26-27).

Seguir esta esencia es lo que buscaremos a lo largo de nuestra propuesta, así como despertar el interés por la música en el alumnado.

#### **4.1.2. El por qué de la importancia de la música en la Educación Primaria**

La Educación Musical genera múltiples beneficios en quien la recibe: está ampliamente demostrado (Kazan, 2008; Armstrong, 2008; O'Donnell, 1999; Justlin y Laukka, 2004; Restak, 2009; Baumgartner et al., 2005; Neville et al., 2008; Andreasen,

2006; Albert et al., 1973; Brewer, 1995; citados todos por Tobar, 2013; Bernabeu y Goldstein, 2009 y Zorrillo, 2009) que mediante el aprendizaje de la música el ser humano desarrolla su inteligencia, capacidad memorística, atención, positivismo, sensibilidad, creatividad, coordinación, disciplina..., mejora sus relaciones sociales, su capacidad de comunicación y expresión, así como ayuda a analizar ideas, sacar sus propias conclusiones, crear ambientes diversos, conocer otras culturas, etc.

De acuerdo con Campbell (1998) la música es vital porque entre otras cosas: encubre sensaciones y sonidos desagradables, ralentiza y equipara las ondas cerebrales, mejora la memoria, la respiración, la coordinación y el movimiento, reduce el estrés y favorece otros muchos aspectos que afectan al cuerpo humano, como los niveles de endorfinas, la actividad inmunitaria, la digestión, etc., así como genera seguridad y bienestar.

Por todo esto, podemos defender que, hoy en día, la Educación Musical no debe ser puesta en un segundo plano dadas las múltiples ventajas que obtenemos con su estudio y práctica. Desgraciadamente, hay incluso quien ha osado en categorizarla como “asignatura que distrae” (ministro Wert, 2012)<sup>4</sup> y, en nuestra opinión, debería utilizarse no únicamente en el área de educación artística sino integrarla de uno u otro modo en todas las demás, constatando los numerosos beneficios que genera su aprendizaje y utilización. La música es un elemento con el que los maestros podemos ayudar en el desarrollo intelectual, afectivo, social y motriz del niño<sup>5</sup>.

#### **4.1.3. Destinatarios**

De acuerdo con varias metodologías de principios del siglo XX (Dalcroze, Willems, Kodály...), la Educación Musical es para todo el alumnado, independientemente de sus habilidades, dotes iniciales, capacidades, edad o procedencia; todos tienen el mismo derecho a adquirirla. “La educación musical no puede ser patrimonio exclusivo de unos pocos” (Pascual Mejía, 2002, p.102).

Los maestros de música debemos conocer previamente al alumnado y tener en cuenta sus características psicoevolutivas a la hora de programar y plantear las distintas capacidades y objetivos a desarrollar. Así pues, compartiendo la idea de Pascual Mejía

---

<sup>4</sup> Citado por J.A. Aunión en EL PAÍS digital

<sup>5</sup> Idea que también comparten VV.AA. (1995) en el temario de oposiciones al cuerpo de maestros de música de la editorial Escuela Española.

(2002) las actividades/juegos que propongamos variarán en función de los sujetos a quienes vayan dirigidas.

## **4.2. El juego como recurso de enseñanza**

### **4.2.1. Definición de juego**

Son numerosas las definiciones de juego que encontramos desde los diferentes puntos de vista de reconocidos autores. Eso sí, todas ellas, presentan dos características en común: la primera es que lo relacionan estrechamente con los primeros periodos de la vida del individuo, independientemente de la cultura a la que pertenezca; aunque no por ello excluyen el juego en la edad adulta. Y la segunda característica que comparten, que también recoge Díaz (1993), es la de “actividad libre”, a pesar de que el adulto juega de forma diferente, ya que se aleja de la parte emocional para dar paso a la racional.

Para nosotros, y de acuerdo con las ideas de Martínez (1983), el juego es una actividad agradable, propia de la infancia, que tiene una finalidad intrínseca y aporta madurez, libertad y preparación para la vida. La autora resume el juego de este modo en su libro *El juego infantil: análisis y aplicación escolar* analizando y sintetizando las teorías de reconocidos autores como Decroly, Piaget, Froebel, Chateau, Montessori, etc.

En este punto, cabe destacar al mencionado Decroly puesto que es a este autor al que se le otorga la creación del término “juegos educativos”, resultado de su metodología de enseñanza que descansa en la actividad espontánea, tiene en cuenta los intereses del niño y facilita la comprensión de los contenidos propuestos (Decroly y Monchamp, 1983). Estos juegos educativos, dirigidos al público infantil, están asociados a su ambiente, a lo que les es cotidiano, y buscan desarrollar las aptitudes sensoriales, es decir, “proporcionar al niño la ocasión de registrar sus impresiones, de clasificarlas, para combinarlas y asociarlas con otras” (p.20), es decir, lo que nosotros entendemos por lograr un aprendizaje significativo.

Además, tal y como recoge Santrock (2006), el juego ayuda al niño a controlar sus impulsos, rebajar tensiones y superar o evadirse de los problemas de su vida, con lo que su utilización resulta beneficiosa para todos y especialmente para aquellos que presentan problemas en sus relaciones sociales.

De esta manera, desarrollaremos nuestros juegos, teniendo en cuenta los intereses y gustos del alumnado, facilitando la comprensión y relación de los contenidos propuestos a través de ellos, de modo que el niño pueda realizar un aprendizaje significativo.

#### **4.2.2. Tipos de juego**

Las distintas clasificaciones son igualmente numerosas. Los autores, conforme a su mentalidad y su contexto histórico y social (lo que obviamente influye en sus decisiones), realizaron diversas clasificaciones de acuerdo a los criterios que consideraron relevantes para sus estudios.

Lo primero, destacar que de acuerdo con Díaz (1993), en el ámbito educativo debemos distinguir entre juego espontáneo y dirigido. Este último es el que utilizaremos para la consecución de los objetivos educativos que nos planteamos; mientras que el espontáneo es aquel que surge del niño, donde la intervención del adulto es inexistente.

El estudio clásico del juego de Parten (1932)<sup>6</sup>, realizado a través de la observación del infante, se centra en el *papel del juego en el mundo social* del niño. Clasifica los juegos del siguiente modo: juego desocupado (movimientos al azar sin objetivo alguno), juego solitario (el niño solo y absorto en su actividad), juego de espectador (observa los juegos de los demás sin unirse), juego paralelo (sigue el mismo juego que otros e incluso imita pero de forma separada), juego asociativo (interacción sin organización) y juego cooperativo (interacción con organización).

El juego cooperativo propuesto por Parten, que implica interacción entre iguales de manera organizada, es el que buscaremos desarrollar en nuestra propuesta de intervención educativa para lograr aquello que nos proponemos.

Caillois (1958) clasifica los tipos de juegos en cuatro categorías según el *impulso lúdico* que lo provoca:

- Juegos de competición: aquellos en los que, entre sus jugadores; que parten de iguales condiciones; se proclama un vencedor. Sus participantes desarrollan cualidades y valores como la atención, esfuerzo, afán de superación...

---

<sup>6</sup> Citado por Santrock (2006)

- Juegos de simulacro: aquellos juegos donde desarrollamos la creatividad, la imaginación y la empatía, al dejar a un lado nuestra personalidad y tomar otra momentáneamente.
- Juegos de vértigo: aquellos que modifican la percepción del sujeto trayendo consigo una sensación de “pánico voluptuoso” (montañas rusas, movimientos giratorios, etc.).
- Juegos de azar: aquellos que dependen del destino y no desarrollan capacidades relevantes en el sujeto.

Los tres primeros serán los que se vean reflejados en la propuesta, dada la poca trascendencia del último tipo.

Sin embargo, Piaget (1979) clasifica los juegos de acuerdo a la *etapa evolutiva* en la que el niño se encuentra, diferenciando: el juego motor o de ejercicio (de 0 a 2 años: canciones de movimiento, imitación...), el juego simbólico: imaginar lo ausente (de 2 a 7 años: sonorización de cuentos...) y el juego de reglas (a partir de 7 años) que implica socialización, regularidad en la acción y aceptación de sanciones; juegos que el niño podrá ir asumiendo conforme a la etapa en la que esté. Estos últimos juegos serán los incluidos en la propuesta, dada la edad a la que va dirigida la misma.

Más concretamente, Editorial Escuela Española recoge en su manual de oposiciones al cuerpo de maestros de música (VV.AA., 1995) una selección de los tipos de juegos que, de acuerdo a su *función*, son interesantes en la enseñanza de la música:

- Juegos de ficción, de fantasía y simbólicos: que ayudarán en el desarrollo de la creatividad, improvisación, toma de decisiones, expresión oral y corporal.
- Juegos de reglas: con los que se trabaja, de manera general, la aceptación y cumplimiento de normas establecidas para lograr un objetivo y la transmisión de valores culturales. De forma particular, de acuerdo al juego de reglas elegido, podrán desarrollarse gran cantidad de aspectos.
- Juegos prácticos o de construcción: orientados esencialmente a mejorar la actividad motriz.

- Juegos de simulación: donde también desarrollan la creatividad y la expresión oral y corporal y, a su vez, fomentan las relaciones sociales, asumen responsabilidades y diferentes roles que les ayudan a ponerse en el lugar de los demás.
- Juegos de animación: son juegos sencillos con los que se trabaja esencialmente la improvisación.

Por su parte, Muñoz (2003) nos indica que los juegos de raíces o tradición popular, los juegos de animación y los juegos simbólicos es una de las clasificaciones más usuales de los juegos. Los primeros son aquellos que han pasado de generación en generación y pertenecen a nuestra cultura, por lo que debemos rescatarlos en las aulas. Los de animación son juegos sencillos que pueden usarse como introducción de otras actividades y el último grupo, los juegos simbólicos, son juegos en los que los niños imitan o representan aquello que ven o conocen.

Habiendo extraído aquellas clasificaciones de los juegos que nos parecen más relevantes y valorando todas ellas como hemos indicado, incluiremos un cómputo de todos estos tipos de juegos en nuestra propuesta.

### **4.2.3. El juego y la educación**

#### **4.2.3.1. Relación entre educación y juego**

A pesar de que encontramos opiniones de algunos adultos, recogidas por Toureh<sup>7</sup>, que indican que las actividades lúdicas son meras pérdidas de tiempo y que el niño debe dedicarse al estudio para su promoción social, la UNESCO (1980) plantea en su estudio *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas* que antes de que la escuela existiera, el juego asumía el papel educativo de forma espontánea y que continúa haciéndolo tanto en la escuela como fuera de ella; idea con la que estamos completamente de acuerdo.

Asimismo, son numerosas las teorías de reconocidos pedagogos que contradicen las mencionadas opiniones: por ejemplo, para Froebel<sup>8</sup>, el niño ha de aprender jugando y no

---

<sup>7</sup> Citado por la UNESCO (1980)

<sup>8</sup> Citado por Martínez (1983)

a través de explicaciones o leyendo. O bien, María Montessori<sup>9</sup> que percibió la *motivación innata* para aprender que todos los niños presentan, además de darse cuenta que, en sus primeros años, aprenden a través del juego, experimentando con todo lo que les rodea. Esta lúdica espontaneidad, de acuerdo con la autora, responde a sus necesidades de desarrollo, necesidades tales como estar activo en todo momento, descubrir todo por sí mismo y experimentar con su propio cuerpo para que el aprendizaje tenga lugar. Por lo que consideramos el juego como la mejor herramienta para conseguirlo.

A su vez, le damos especial importancia a lo que desde el punto de vista psicológico el niño necesita del juego. Este será necesario para el niño a la hora de alcanzar su formación integral, como antes apuntábamos, ya que le dotará de una serie de experiencias a través de las cuales madurará. Jugando, el niño se prepara para la vida y es a través del juego donde probará permanentemente distintas situaciones, más o menos cotidianas, que irán formando su carácter y estructurando su pensamiento y sus relaciones humanas.

Esta idea se asemeja a la de Bernabeu y Goldstein (2009) que afirman que: “El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz, etc.) como mental” (p.52), y se completa con la de Violeta Hemsy de Gainza<sup>10</sup> que indica que cuando los niños se relacionan entre sí, se desarrollan sus capacidades interpersonales, es decir, su inteligencia interpersonal<sup>11</sup>, con lo que podemos afirmar que, en este caso, el papel del juego también es esencial, ya que facilita la socialización.

Otro punto de vista nos lo aporta Freinet. Para este autor (citado por Imbernón, 2010), no es el juego lo natural en el niño, sino el trabajo. Recomienda usar útiles de trabajo con los niños y no juegos. Eso sí, con trabajo se refiere a un trabajo “natural, motivado y exhaustivo” (p.78) no a deberes. El autor busca utilizar el trabajo-juego como sustituto del trabajo con sentido, como recurso para motivar el aprendizaje; pero indica que se ha de organizar y aprovechar y no utilizarlo como simple placer. Defiende

---

<sup>9</sup> Citada por Britton (2013)

<sup>10</sup> Citada por VV.AA. (1995) en el temario de oposiciones al cuerpo de maestros de música

<sup>11</sup> La inteligencia interpersonal forma parte del modelo de inteligencias múltiples de Gardner (1993, citado por Day, 2005)

la importancia de generar motivación por el trabajo en el alumnado, otorgarle significado y utilidad al mismo. Para él, el grado de motivación adquiere importancia ya que influye claramente en el aprendizaje. Es más, asegura que si el alumno ve el trabajo como juego, este “se motiva, comparte, aprende valores y se desarrolla física y psicológicamente” (p. 74). De las aportaciones de este autor extraemos esencialmente la idea y la importancia de la motivación, la cual proporcionaremos a lo largo de las sesiones, ya que es esencial para el aprendizaje del alumno.

Por lo tanto, podemos concluir que, a pesar de algunas opiniones en contra del uso del juego en la educación, la relación que existe entre ambos, aun teniendo en cuenta las distintas perspectivas, es insoluble. Educación y juego deben ir unidos para el óptimo aprendizaje del niño. Aunque con ello no queremos apuntar que el juego deba ser la base principal de toda nuestra metodología sino más bien un recurso en el que podremos apoyarnos para lograr nuestros objetivos; idea respaldada por Decroly y Monchamp (1983) que consideran que los juegos educativos no son un fin en sí mismo y no deben tratarse como eje vertebrador de ninguna pedagogía puesto que estos representan un momento del aprendizaje, una etapa dentro del conjunto de procedimientos de pedagogía activa. Eso sí, ese momento, usado correctamente, será vital para el individuo ya que le ayudará a desarrollar ciertas funciones mentales, adquirir nuevos conocimientos y trabajar la atención, la retención y la comprensión.

#### **4.2.3.2. Aportaciones del juego a la Educación Primaria**

Son numerosas las ventajas que el juego aporta integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Bernabeu y Goldstein (2009) el juego:

- “Facilita la adquisición de conocimientos.
- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.

- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad” (p.54).

En efecto, volvemos a cerciorar nuestra idea de que el juego favorece el desarrollo integral del niño ya que colabora en su desarrollo físico, mental, afectivo-emocional y social.

No obstante, no solo el alumnado obtiene beneficios del juego sino también el maestro, ya que este puede usarlo como medio para conocer la personalidad del niño y como instrumento para desarrollar, perfeccionar o corregir determinadas cualidades de este (Díaz, 1993). Gracias a que el niño se muestra tal y como es en la actividad lúdica, aprovecharemos para saber cuál será la mejor manera de abordar a cada uno de ellos (educación individualizada).

#### **4.2.3.3. El rol del educador en el juego**

Como maestros, y de acuerdo con las ideas aportadas por Montessori<sup>12</sup>, debemos potenciar el crecimiento del niño y para ello adquiriremos el rol de organizador pasando el niño a ser el protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Los educadores seremos organizadores de tiempos, materiales y actividades (juegos); procurando, a su vez, que el niño se desarrolle de manera autónoma. Así pues, el jugador (el niño) es el protagonista del juego y los maestros tendremos un papel clave dentro de él. Nos encargaremos de explicar y hacer que todos comprendan el juego y sus reglas, motivarles, captar su atención e interés, estimular su participación, ofrecer el espacio y el tiempo para realizar la acción, favorecer un ambiente distendido donde los niños puedan divertirse, sentirse a gusto y reciban experiencias positivas, además de resolver favorablemente cualquier situación imprevista (frustración, enfados, conflictos...).

Meneses y Monge (2001) recomiendan los siguientes principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos. Principios que nosotros seguiremos y que dicen así refiriéndose al maestro:

---

<sup>12</sup> Citada por Delgado (2011)

- 1) “Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
- 2) Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
- 3) Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.
- 4) Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
- 5) Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
- 6) Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.
- 7) Antes de iniciar el juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.
- 8) Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones en el juego.
- 9) Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.
- 10) El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.
- 11) Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.

- 12) Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
- 13) Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
- 14) Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
- 15) Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo” (p.116).

Añadir que, como maestros, debemos procurar fomentar el juego en la escuela, trabajando con ellos en el aula, no solo por los numerosos y ya proclamados beneficios que reportan para el alumnado sino porque, como bien apuntan Bernabeu y Goldstein (2009), “ayuda a los individuos a seguir siendo durante toda su vida personas más creativas, más tolerantes y más libres; y por tanto, también más felices” (p.56).

#### **4.2.4. El juego en la Educación Musical**

En esta ocasión, también encontramos opiniones contrapuestas respecto a la utilización del juego en la Educación Musical.

Por un lado, encontramos aquellos que muestran su disconformidad con su uso puesto que se despoja a la materia de “rigor y seriedad”, restándole de ese modo importancia a la misma frente a otras áreas como matemáticas o lengua (Muñoz, 2003).

Por otro lado, descubrimos las metodologías pedagógico-musicales de principios del s.XX, inspiradas en las Escuelas Nuevas de educación activa, que defienden el uso del juego en la Educación Musical. Dalcroze, Kodály, Willems, Martenot, Orff..., en sus respectivos métodos, introducen diversos juegos y propuestas musicales lúdicas para trabajar la Educación Musical (Pascual Mejía, 2002), pasando a convertirse en precursores de esta tendencia.

Desde hace años, son cada vez más aquellos educadores que comparten la idea del juego como recurso educativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música, ya que desde el punto de vista pedagógico, como anteriormente se ha mencionado, el juego forma parte esencial en la vida del niño y le ayuda en su

desarrollo. Así pues, consideran que el juego es la vía por la que el niño toma conciencia del mundo y se integra en él. Sostienen que a través del juego podrá llegar a “dominar” la música y disfrutar de ella, entendiendo su dominio como el manejo de la voz, los instrumentos, la notación, etc<sup>13</sup>.

#### **4.2.4.1. Importancia educativa y aportaciones del juego en Educación Musical**

De acuerdo con la información recogida en el temario de oposiciones recuperado de la página web <http://www.preparadores.eu/temamuestra/Maestros/Musica.pdf><sup>14</sup> el juego utilizado en el área de educación artística, en relación con la Educación Musical, aporta lo siguiente al alumnado:

- “Permitirá el desarrollo de lo afectivo, intelectual, social y motriz, elementos fundamentales en la comprensión (percepción) e interpretación (expresión) musical.
- Mejorará el dominio técnico, la imitación y el juego imaginativo musical.
- Se aprovechará para trabajar en el aula la creatividad, a través de la improvisación entendida como juego y la composición entendida como el resultado de la realización de un juego musical.
- Regula la tensión y permite la consecución de un aprendizaje significativo, lo cual será un importante objetivo de nuestra área (que lograremos a través de la relajación).
- Ayuda a la evaluación del profesor ya que, tal y como nos indica Piaget, nos muestra el grado de desarrollo evolutivo del niño, siendo a la vez la guía para posteriores actividades.”  
(p.7)

---

<sup>13</sup> Ideas recogidas en el temario de oposiciones al cuerpo de maestros de música de la editorial Escuela Española

<sup>14</sup> Referenciada también en la bibliografía

Asimismo, compartimos la opinión de Silvia Vega (1999) que indica que la música junto con el juego, además de desarrollar el lenguaje musical, fomenta la socialización, ayuda en la asunción de reglas, estimula el lenguaje verbal y no verbal y facilita el descubrimiento de las posibilidades corporales y espaciales.

Eso sí, el niño no será siempre consciente del desarrollo de estas capacidades, contenidos y/o actitudes durante la realización de las distintas actividades lúdicas, de acuerdo con las palabras de Relaño (1999), y seremos los maestros quienes podremos reflexionar con ellos sobre lo aprendido al finalizarlas.

#### **4.2.4.2. Juegos musicales. Criterios de selección.**

Tanto para el área de música como para cualquier otra área, dado el nivel de maduración, habilidades y capacidad de concentración y atención; el juego es la forma más apropiada para el niño de relacionarse con el maestro<sup>15</sup>, ya que permitirá a este último conectar con el primero a un nivel más profundo. A través del juego musical, motivaremos al alumnado a la consecución de actividades tanto expresivas como perceptivas, de acuerdo con las capacidades que se han de desarrollar en la Educación Primaria.

Los juegos musicales son aquellos cuya principal acción es desarrollar aspectos propios de la música. Aquellas actividades lúdico-musicales que se adecúen a unas pautas o reglas y persigan la consecución de unos objetivos y contenidos concretos de la Educación Musical, reciben el título de juegos musicales didácticos según Muñoz (2003).

Sanuy, M. (1994) indica en su libro “Aula sonora (Hacia una educación musical en primaria)” que los niños disponen de numerosos objetos con los que poder jugar, pero que en raras ocasiones les podemos ver jugar con todo su cuerpo, a pesar de su gran necesidad de movimiento. Por esta razón, al igual que ella, proponemos trabajar en cada sesión actividades musicales con expresión corporal en forma de juego, ya que es un recurso a través del que aprenden a interiorizar su esquema corporal, mejorar la coordinación, tomar conciencia del espacio (tanto individual como total) y del tiempo, mejorar el equilibrio, controlar la respiración y a relajarse.

---

<sup>15</sup> Idea que recoge el temario de oposiciones al cuerpo de maestros de música de la editorial Escuela Española

Respecto al proceso de selección de juegos por parte del educador, tendremos en cuenta las aportaciones de varios autores. Decroly (1983) recomienda que cualquier juego educativo, siempre que sea posible, utilice material ligero, poco voluminoso, barato (para su fácil reposición) y sencillo. Además, este debe ser atractivo para el alumnado, en su diseño y colorido; ensuciar lo menos posible y ser fácilmente ordenable.

De acuerdo con Pascual Mejía (2002), y a su vez con Fröebel, los juegos musicales deben fomentar el aprendizaje cooperativo y el reparto de funciones; y evitar el individualismo y la competitividad; lo que procuraremos incluso en los juegos de competición aunque suene complicado. Trataremos de que esta competitividad se entienda como sana y con la mera intención de suscitar en el alumnado interés y ganas de mejorar.

Asimismo, los preparadores de oposiciones para la enseñanza<sup>16</sup> comparten unos criterios para la selección del repertorio de juegos musicales con los que contaremos a la hora de planificar nuestra intervención:

- Consideraciones generales: nº de alumnos, tipo de habilidad del área de Educación Musical que busquemos desarrollar, interés que despiertan en el alumnado, diversidad, amenidad, secuenciación adecuada de acuerdo a los contenidos, globalización respecto a las demás áreas, socialización, inclusión de todo el alumnado, fomento de la relajación corporal y si impulsan la creatividad.
- Consideraciones de acuerdo al nivel al que va dirigido: tendremos en cuenta el desarrollo cognitivo del alumnado y buscaremos que su aprendizaje sea significativo, lo que implica tener presente sus características individuales.
- Además, aconsejan que los juegos se basen esencialmente en el movimiento puesto que les supone un importante reto, especialmente en las primeras edades.

#### **4.3. El ritmo en la Educación Musical**

Como vamos a trabajar con juegos para conseguir realizar una coreografía rítmica que contenga percusión corporal y polirritmias, vemos necesario hacer

---

<sup>16</sup> <https://www.preparadores.eu/temamuestra/Maestros/Musica.pdf>

referencia a la definición de los mismos, comenzando por la de ritmo, así como incluir la situación de este último en la Educación Musical.

#### **4.3.1. Definición de ritmo**

Muchas son las definiciones de ritmo dadas por diferentes autores, ya que cada uno de ellos hace referencia a un aspecto diverso de la realidad (Fraisie, 1976). Pero podemos destacar, de entre ellas, la que proporciona V. d'Indy (citado por Dionisio de Pedro, 2014, p.7): “Ritmo es el orden y proporción en el espacio y en el tiempo”. De Pedro concluye la definición indicando que todos los fenómenos naturales están sujetos a un orden y a un equilibrio y, además, al movimiento, completando así la más amplia acepción de ritmo.

Cuando nos referimos al ritmo musical, también encontramos múltiples definiciones como por ejemplo: “Estructuración de las diferentes estructuras sonoras, independientemente de su altura” (de Pedro, 2014, p.7) o tal y como indica Ana Lucía Frega (2001), musicalmente hablando, la palabra ritmo hace referencia a las relaciones de duración entre los sonidos.

Por lo tanto, podemos estar de acuerdo con los profesores Lorenzo y Souto (2008) cuando aseguran que el ritmo es difícil de definir; puesto que de no ser así encontraríamos una sola definición; y no tanto de captar y ejecutar, ya que es algo natural que encontramos tanto extrínseco como intrínseco al hombre; y que las ideas que más se repiten en cada una de las definiciones expuestas a lo largo de la historia son las de orden, proporción y organización, así como una referencia al movimiento.

#### **4.3.2. El ritmo desde distintas metodologías de Educación Musical**

A continuación, destacaremos dos de las metodologías pedagógico-musicales del s. XX que utilizan el ritmo como uno de los elementos principales en la Educación Musical, así como otra metodología que, aunque no lo define como elemento principal, sí que le entrega una importancia clave en la Educación Musical. Estas metodologías son las que nos han servido de guía a la hora de plantear nuestra propuesta de intervención.

##### **4.3.2.1. El método Dalcroze**

Los elementos principales de la metodología creada por Dalcroze, denominada “Rítmica” son el ritmo, el movimiento y la danza (Pascual Mejía, 2002). A través de

este método se trabaja la atención, la inteligencia y la sensibilidad de manera que se eduque al cuerpo como un “instrumento de interpretación rítmica, mental y emocional” (p.105). A su vez, concreta que el ritmo es la base del solfeo y que es necesario experimentarlo a través del movimiento puesto que no es algo abstracto.

Además, Dalcroze<sup>17</sup> plantea tres principios fundamentales de trabajo:

- La experiencia sensorial y motriz: es lo primero que experimenta el niño a través de la música, ya que esta incita a la acción de manera instintiva y modula el movimiento corporal.
- El conocimiento intelectual: hace referencia al desarrollo de las cualidades musicales (desarrollo auditivo, sentido rítmico, sensibilidad nerviosa, expresión de emociones...) y se incluye una vez adquirida la primera experiencia.
- La educación rítmica y musical: que proporciona una mayor coordinación corporal y mental y facilita la improvisación y la acción consciente/razonada.

Por todo ello, este método tiene carácter universal según Lorenzo y Souto (2008) ya que “... el ritmo está en todo: afecta al cuerpo, a las emociones y al pensamiento y, en consecuencia, a la música y a las demás artes” (p.237).

#### **4.3.2.2. El método Willems**

Por su parte, Willems centra sus esfuerzos en la educación auditiva y la discriminación de los parámetros del sonido para llegar al dominio rítmico (Pascual Mejía, 2002). Las teorías de este autor respecto al ritmo señalan que este está en el movimiento corporal, que es un movimiento ordenado, un elemento premusical y que es prioritario por su relación con la vida fisiológica, aunque otorga a la melodía el papel principal.

Willems utiliza lo que denomina “choques sonoros” como recurso para la didáctica del ritmo. Son golpes que pueden darse contra una mesa, el suelo, el propio cuerpo o incluso pueden realizarse con instrumentos musicales como las claves. Van acompañados de onomatopeyas, sonidos sin sentido, sonidos cotidianos o de la naturaleza, etc. Los primeros ejercicios a realizar por el alumnado serán de

---

<sup>17</sup> Citado por Lorenzo y Souto (2008)

improvisación rítmica libre acompañados de percusión corporal, para posteriormente realizar ejercicios que se ajusten a una métrica o una cuadratura (Pascual Mejía, 2002).

#### **4.3.2.3. El método Orff**

Los términos que definen la base de la metodología de Orff (citado por Pascual Mejía, 2002) son: palabra, música (sonido) y movimiento; los cuales se practican, entre otros elementos, a través del ritmo.

El método se fundamenta, entre otras características, en el descubrimiento de las posibilidades sonoras del propio cuerpo; considera la voz como el instrumento más importante; otorga prioridad al ritmo, por la cercanía de este con el hombre (ritmos del cuerpo, ciclos vitales...) y trabaja conjuntamente palabra y movimiento, dando mucha importancia a la lengua materna y a la palabra para introducir ritmos.

Considerar al propio cuerpo como un instrumento musical (percusión corporal) es una de las ideas esenciales que defiende Orff y que caracterizan, como hemos dicho, su metodología pedagógico-musical. A través del movimiento del cuerpo, el cual produce sonidos sin demandar una gran coordinación, somos capaces de educar el ritmo. Para ello, propone realizarlo a través de cuatro planos sonoros: pitos, palmas, rodillas y pies; con los que se consigue una interpretación de los esquemas rítmicos más rica y variada.

#### **4.3.3. Situación actual**

El papel del ritmo en la música es fundamental, y así lo corroboran las metodologías musicales activas considerando al mismo como elemento imprescindible a desarrollar con el alumnado. A pesar de ello, se sigue comprobando la ausencia del ritmo en la Educación Musical. Según las aportaciones de Lorenzo y Souto (2008), que afirman lo anteriormente mencionado, esto puede ser debido a que se entiende el ritmo como un elemento “primitivo” de la música que lleva a su infravaloración y a no considerar posible hacer música a partir de lo rítmico.

Además, estos autores apuntan que algunos docentes han considerado que la capacidad rítmica es innata en el individuo y por ello han clasificado a los educandos en dos grupos: los que poseen sentido rítmico y los que no (arrítmicos). Así pues, además de traumática para el alumnado, la clasificación no considera que el aprendizaje del ritmo y la música sea un proceso individual y diferente para cada sujeto.

Por estas razones han surgido en los últimos años sistemas o métodos como la “Body Percussion” y sus variantes como el método “Ta Ke Ti Na”, con el objetivo de reducir o eliminar estos aspectos negativos (Lorenzo y Souto, 2008). Ambos métodos utilizan el cuerpo y la percusión corporal como elementos esenciales para el aprendizaje del ritmo y de la música. El primero se fundamenta en el trabajo en cinco planos (similar a Orff), mientras que el segundo “se vale de la vocalización, del palmeo y de la acción de marcar el paso para introducirse en los distintos estratos rítmicos” (p.244).

#### **4.3.4. Percusión corporal e iniciación a la polirritmia.**

##### **4.3.4.1. Percusión corporal**

Como ya se ha dejado entrever al desarrollar las distintas metodologías mencionadas, la percusión corporal es el arte de crear sonidos y ritmos utilizando únicamente partes del cuerpo. Las más utilizadas son los planos propuestos por Orff: pitos (chascidos), palmas, rodillas (muslos) y pies, aunque también pueden incluirse sonidos realizados con la boca, silbidos o cualquier otra parte del cuerpo propio o ajeno. Es más, pueden incluirse elementos o materiales de nuestro alrededor como mesas o pupitres, sillas, palos, etcétera, para crear ritmos y sonidos. En definitiva, para hacer música.

Además, su uso es fácil y accesible para todo el alumnado, independientemente de su situación social o económica, al tratarse de un “instrumento” que siempre llevamos con nosotros y del que podemos disponer en cualquier momento: el cuerpo.

##### **4.3.4.2. Polirritmia**

Se define como la ejecución simultánea de dos o más ritmos diferentes en la que se requieren habilidades como la disociación de movimientos, ruptura con la simetría y la independencia neuro-motriz (Rodríguez, 2016), es decir, que lograremos, a través de nuestra propuesta, desarrollar estas habilidades con el alumnado de 4º de Educación Primaria.

Asimismo, Rodríguez hace referencia a dos tipos de polirritmias: de ritmos homogéneos y heterogéneos. En las primeras, las que realizaremos, el acento del compás coincide en los distintos ritmos, mientras que en las segundas, no son coincidentes. Además, apunta que para trabajar la polirritmia en la escuela conviene comenzar con percusión corporal (tal y como haremos en la propuesta y como también

aconsejan Orff, Willems y Dalcroze) y, posteriormente, podrán introducirse los instrumentos de percusión indeterminada y determinada, en ese orden, lo que nos plantearemos trabajar en un futuro.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA**

### **5.1. Introducción**

La siguiente propuesta de intervención didáctica está dirigida al alumnado de 4º de Educación Primaria.

Con ella nos proponemos utilizar el juego como principal herramienta de trabajo y realizar una coreografía rítmica con percusión corporal en la que se incluirán polirritmias, por lo que se trabajará, además de la coordinación y el control del cuerpo, la disociación de movimientos.

Cabe recordar que nos hemos nutrido de las diversas clasificaciones del juego encontradas incluyendo juegos de diversa tipología: juegos más tradicionales, como el piedra, papel, tijera; juegos de reglas, cooperativos, de simulacros o de competición, entre otros.

### **5.2. Objetivos**

#### **5.2.1. Objetivos generales**

- Utilizar el juego como recurso para trabajar los contenidos del área de música.
- Realizar una coreografía en gran grupo con percusión corporal (diversos planos sonoros), incluyendo polirritmias.
- Adquirir conciencia de las posibilidades sonoras del propio cuerpo.
- Desarrollar la coordinación, la disociación de movimientos, la atención y la memoria.
- Fomentar el interés, el gusto y el respeto por la música en el alumnado.

#### **5.2.2. Objetivos específicos**

- Identificar el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.

- Interiorizar el pulso y el ritmo musicales.
- Acompañar un ejercicio rítmico con un texto dado o inventado.
- Combinar manos, rodillas y pies para ejecutar secuencias rítmicas dadas e inventadas por ellos mismos.
- Controlar la postura corporal, el espacio, el tiempo y la coordinación, tanto individual como grupal, durante el desarrollo de una coreografía.
- Ser capaz de disociar movimientos corporales.
- Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices.

### **5.3. Contenidos**

Los contenidos que han de desarrollarse en el área de Educación Musical durante la etapa de Educación Primaria están agrupados en tres grandes bloques en la ORDEN/EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Estos bloques son: 1. Escucha; 2. La interpretación musical y 3. La música, el movimiento y la danza.

Los contenidos seleccionados para desarrollar esta propuesta de intervención pertenecen a los tres bloques anteriores y son los siguientes:

#### Bloque 1: Escucha

- Sonido y silencio. Identificación y representación mediante el gesto corporal.

#### Bloque 2: Interpretación musical

- El ritmo (específico): improvisación y esquemas rítmicos básicos. Consolidación mediante la experiencia práctica.
- Higiene y hábitos en la interpretación y la postura corporal.
- Realización y puesta en escena de producciones musicales sencillas. Constancia, exigencia, atención e interés en la participación individual y en grupo.

- Respeto a las normas, a las aportaciones de los demás y a la persona que asuma la dirección.

### Bloque 3: La música, el movimiento y la danza

- El sentido musical a través del control corporal.
- La percusión corporal. Posibilidades sonoras del propio cuerpo.
- Introducción al cuidado de la postura corporal.
- El pulso musical
- Coreografías y secuencias de movimientos fijados.

#### **5.4. Competencias**

En relación con los anteriores objetivos; y teniendo en cuenta la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria; las competencias básicas que se trabajan con esta propuesta de intervención son:

- Competencia en comunicación lingüística: se desarrolla a lo largo de todos los juegos propuestos, tanto de forma oral como escrita. El alumnado deberá comprender el funcionamiento de los juegos y sus normas, comunicarse con sus compañeros y/o el profesor durante su realización y utilizar más específicamente el lenguaje musical y sus normas para llevar a cabo los juegos en los que se implica la prosodia rítmica, haciendo coincidir el acento musical y el textual.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: utilizaremos representaciones y el pensamiento lógico y espacial (características propias de las matemáticas y la música) en algunos de los juegos de esta propuesta de intervención. Además, el alumnado necesitará utilizar conceptos matemáticos para comprender e interiorizar las duraciones de las distintas figuras musicales, tomando como unidad el pulso.
- Competencias sociales y cívicas: el trabajo en equipo fomentará las habilidades comunicativas e interpersonales al tener que expresar sus opiniones durante el desarrollo de los juegos. Asimismo, manejarán situaciones de conflicto de

opiniones, derivadas especialmente de decretar el ganador o ganadores de los juegos, del cumplimiento de sus normas o reglas, etc., lo que a su vez, aprenderán a controlar.

- Aprender a aprender: a través del juego involucramos al alumnado en su propio proceso de aprendizaje, le hacemos partícipe de él y logramos que la motivación por aprender y su curiosidad estén activas. En los juegos de esta propuesta de intervención se fomenta el aprendizaje a través de la experimentación, la planificación y la búsqueda de distintas alternativas. Además, se fomentan actitudes y valores como la confianza y la motivación para la adquisición de esta competencia.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: para alcanzar el objetivo planteado en cada juego propuesto, el alumnado tendrá que tomar conciencia de la situación a resolver, saber elegir, planificar y gestionar sus conocimientos, destrezas y/o habilidades y actitudes. Es más, los alumnos trabajarán en equipo, organizándose con cierta independencia y tomando decisiones que podrán modificar de acuerdo a los resultados que vayan obteniendo; lo que les permite afianzar esas habilidades para la vida laboral en el futuro.
- Conciencia y expresiones culturales: tendrán la oportunidad de desarrollar su capacidad creadora en algunos de los juegos, lo que podrán compartir con sus compañeros. De este modo, apreciarán y valorarán, con una actitud abierta y respetuosa, sus intervenciones.

### 5.5. Metodología de enseñanza

Se llevará una metodología basada en los siguientes principios<sup>18</sup>:

- **Principio lúdico**: todas las actividades diseñadas son juegos, que utilizaré para conseguir una mayor motivación del alumnado siendo en estas edades fundamental para el aprendizaje. Además, gracias a estos recursos lúdicos y prácticos, el alumnado aprende haciendo y experimentando por sí mismo.

---

<sup>18</sup> Principios extraídos del temario de la asignatura de currículo y sistema educativo, así como de “La programación didáctica paso a paso: metodología, de Álvarez, E. (2014) publicado en <http://preparatusoposiciones.es/la-programacion-didactica-paso-paso-metodologia/>

- **Principio de actividad:** el alumnado será parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje, implicándose en cada juego/actividad. De este modo, el alumno descubre sus propias capacidades y las valora, así como las de los demás compañeros.
- **Principio de socialización:** se trabajará en equipos durante las sesiones para fomentar actitudes de colaboración, respeto, ayuda, diálogo y compañerismo.
- **Principio de individualización:** todos los alumnos tienen sus características personales y nivel de aprendizaje, por lo que recibirán atención individualizada cuando sea necesaria.

De manera general, como se ha apuntado en el marco teórico, utilizaremos esencialmente la metodología desarrollada por Dalcroze en lo que al ritmo y al movimiento se refiere, la planteada por Orff para la percusión corporal y para llegar a ejecutar polirritmias, así como aspectos de la metodología propuesta por Willems respecto al ritmo y la métrica, ya que nos resultan métodos muy interesantes y beneficiosos para el alumnado, y mediante los cuales podremos alcanzar los objetivos planteados en el menor tiempo posible.

Los juegos están secuenciados de acuerdo con dos criterios: uno; trabajar en cada sesión diferentes juegos que desarrollen habilidades diversas, con el fin de evitar la monotonía y fomentar el interés del alumnado; y dos, atendiendo al grado de dificultad que presenten los mismos. Además, iremos introduciendo elementos nuevos con los ya trabajados (como el apoyo en la palabra (prosodia), tal y como proponen Willems y Orff), lo que ayudará al alumnado a afrontar los nuevos retos/juegos que les proponemos sesión tras sesión. La cuestión es que, poco a poco, y sin apenas ser percibido por el niño, este se vea capaz de leer secuencias rítmicas y llegar a ejecutarlas de manera coordinada y disociando movimientos.

Además, y de acuerdo con Sanuy (1994), realizaremos juegos con los que los niños aprendan a relajarse tras ejercicios (juegos en este caso) que requieran cierta intensidad de su parte. De este modo, facilitaremos también el cambio a otra actividad.

Estos juegos de tensión-relajación se basan en el método de relajación de Jacobson o relajación progresiva (1929)<sup>19</sup>.

Más específicamente, en cuanto a la ejecución de las polirritmias, el elemento de mayor dificultad, tomaremos como guía las metodologías referenciadas y lo efectuaremos de la siguiente manera:

Trabajaremos la interiorización del tempo y el pulso con ejercicios de movimiento, lateralidad, que comprendan distintas velocidades y con los que aprendan a medir y recordar el tiempo entre pulsaciones, de tal manera que puedan “vivenciar corporalmente, a través del movimiento, cada una de las fórmulas rítmicas que se van introduciendo gráficamente” (Trallero, 2008, p.9). Es decir, que partimos de la experiencia para pasar posteriormente a la representación.

Asimismo, siguiendo las aportaciones de Orff (citado por Pascual Mejía, 2002) usaremos la palabra y el lenguaje para interiorizar y desarrollar el ritmo usando nombres, series de palabras, etc. así como podremos usar la invención de un texto para un ritmo dado o viceversa. A su vez, utilizaremos los choques sonoros de Willems y, además, tal y como desarrolla Orff en su teoría, utilizaremos la percusión corporal, lo que nos ayudará a interiorizar el ritmo y a tomar conciencia de las posibilidades sonoras de nuestro cuerpo.

Igualmente, utilizaremos formas musicales como ecos u ostinatos, apoyándonos en la idea de Pascual Mejía (2002), ya que estos últimos “son una extraordinaria herramienta para el desarrollo del sentido rítmico y la introducción de la polirritmia” (p.214), uno de los objetivos finales de nuestra propuesta.

Cabe destacar que sabiendo que ambos hemisferios tienen un papel complementario en el control de los movimientos y que la asimetría está regulada por la mano dominante<sup>20</sup>, de acuerdo con Kolb y Whishaw (2003), hemos elaborado las secuencias rítmicas otorgándole mayor peso a la hora de la ejecución a aquella. De este modo, nos ajustamos a las necesidades del alumnado en sus primeros contactos con la polirritmia.

---

<sup>19</sup> Citado por Arcas et al. (2004)

<sup>20</sup> Estadísticamente, la mano derecha es la que predomina como dominante en la población.

Y, respecto al rol del profesor, se tendrán en cuenta tanto las recomendaciones de Montessori como los principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos propuestos por Meneses y Monge (2001), referenciados anteriormente.

### **5.6. Temporalización**

Esta propuesta de intervención está desarrollada con la intención de utilizar el mínimo tiempo posible para alcanzar los objetivos propuestos de forma eficiente. Ha de tenerse en cuenta que el área de música cuenta con una única hora semanal para desarrollar los contenidos de la asignatura.

En este caso, necesitaremos un total de 110 minutos para la consecución de varios juegos que darán como resultado final una coreografía grupal con percusión corporal. Estos minutos estarán recogidos en seis sesiones distintas llevándose a cabo durante el segundo trimestre escolar.

### **5.7. Distribución de espacios y agrupamientos**

Por un lado, respecto a los espacios, utilizaremos el aula de música esencialmente. Se trata de un aula diáfana y amplia que permitirá llevar a cabo los juegos cómodamente. Además, también usaremos el salón de actos para realizar la coreografía final, de modo que la atención, el interés y la buena disposición del alumnado se verán incrementados por el simple hecho de haber cambiado de ubicación, por salirse de lo cotidiano.

Por otro lado, los agrupamientos. Encontraremos juegos individuales, para parejas, pequeños grupos y gran grupo. Se trabajará principalmente de forma colectiva, procurando realizar grupos lo más heterogéneos posibles, donde las características de los alumnos se complementen de manera que puedan aprender unos de otros.

### **5.8. Recursos**

Para el desarrollo de esta propuesta de intervención utilizaremos los siguientes recursos didácticos:

- Recursos materiales: ordenador, programa Muscore, proyector, pizarra, tizas, música relajante, metrónomo, globos, partituras con las secuencias rítmicas, colchonetas, papel, bolígrafos, lapiceros, cinta adhesiva de colores (rojo, amarillo, verde y azul), caramelos, insignias de mejores soldados e instrumentos

de percusión indeterminada (cascabeles, claves, crócalos, sonajas, pandero, triángulo).

- Recursos humanos: el maestro.
- Recursos organizativos: aula de música y el salón de actos en el que se realizará la coreografía.

### **5.9. Atención a la diversidad**

El grupo-clase al que va dirigida la propuesta no requiere de necesidades educativas especiales, dado que el grupo al que teníamos acceso para poder poner en práctica los juegos respondía a esta situación. No obstante, no podemos olvidar que cada individuo es distinto, al igual que sus capacidades, su facilidad o no para aprender y su velocidad en la adquisición de los conocimientos. Cada uno lleva un ritmo y la atención a la diversidad en estos grupos también es importante.

Los maestros, como ya hemos comentado, tenderemos a realizar los grupos de trabajo de modo que formen equipos lo más heterogéneos posible, según los caracteres y las capacidades de los alumnos, de modo que todos puedan aportar al grupo y puedan aprender unos de otros. Esto lo realizaremos mediante la observación y la evaluación de las personalidades de cada niño. Asimismo, los grupos que realicemos variarán de un juego a otro para fomentar el compañerismo, aprender a trabajar con distintas personas y tener la posibilidad de que todos se conozcan y valoren entre sí.

Además, prestaremos atención individualizada a cada alumno, siempre que sea necesaria, sin olvidar la responsabilidad grupal, con el fin de evitar frustraciones y/o pérdidas de interés.

### **5.10. Secuencia de actividades**

#### **Sesión 1: 20 minutos + relajación**

Sesión de iniciación. Con ella conseguiremos que el alumnado tome conciencia de las posibilidades sonoras del cuerpo y utilice el mismo como instrumento; desarrolle la coordinación y el control corporal, a través de la lateralidad y la interiorización del pulso; y entre en contacto con el lenguaje musical que usaremos en la coreografía. Por

último, realizaremos un ejercicio de relajación, como en cada sesión<sup>21</sup>, facilitando el cambio a otra actividad.

### **Juego 1: ¡Cómo sueño yo! (5 minutos)**

Con este juego<sup>22</sup>, que ya se ha llevado a cabo, el alumnado tomará conciencia de las posibilidades sonoras de su propio cuerpo, ya que consiste en realizar sonidos con sus distintas partes. Cada niño pensará individualmente y seleccionará un sonido para su posterior ejecución, los maestros nos encargaremos de mencionar aquellos que sean más interesantes y/u originales y pediremos que se imiten. Asimismo, admitiremos aquellos sonidos que el alumnado sugiera imitar de los que están realizando, haciéndoles así partícipes también de las decisiones que se toman en el aula. Finalmente, en gran grupo, escogeremos aquel sonido, sonidos o combinación de los mismos, que nos resulte más original y que cumpla el requisito de que se haga únicamente con el cuerpo.

Para finalizar, el sonido (o sonidos) elegido será realizado por todos al unísono, jugando a la vez a ser capaces de hacer dicho sonido primero una vez, seguido de un silencio; después dos veces y dos segundos de silencio y nuevamente con tres repeticiones y tres segundos de silencio posteriores.

### **Juego 2: ¡Globalízate! (5 minutos)**

Este juego es un juego individual que consistirá en trasladar un globo de un lado a otro del aula siguiendo unas determinadas premisas que iremos indicando<sup>23</sup>.

Las premisas serán las siguientes:

- Trasladar el globo mediante soplos durante 3 segundos.
- Golpearlo:
  - 3 veces con la mano derecha
  - 3 veces con la mano izquierda
  - 3 veces con el pie derecho

---

<sup>21</sup> no haremos referencia nuevamente a los mismos

<sup>22</sup> Variación de la actividad nº9 del libro “El esquema corporal en primaria: 240 ejercicios para su adquisición y desarrollo” de Emilio Miraflores y otros (2006)

<sup>23</sup> Se trata de una variación de la actividad 106 del libro “El esquema corporal en primaria: 240 ejercicios para su adquisición y desarrollo” (de Emilio Miraflores y otros, 2006)

- 3 veces con el pie izquierdo
- Desplazar el globo:
  - Golpeándolo con mano derecha e izquierda intercaladas (3 segundos)
  - Golpeándolo con rodilla derecha e izquierda intercaladas (3 segundos)
  - Golpeándolo con pie derecho e izquierdo intercalados (3 segundos)

Antes de comenzar el juego, según lo vamos explicando, practicaremos dichas premisas todos juntos, de manera que el alumnado tenga claras las reglas e instrucciones del mismo.

Haremos cuatro filas y comenzarán los cuatro primeros alumnos. La primera vez (de cada niño) esperaremos a terminar todas las premisas, las cuales iremos recordando, pero la segunda vez que lo realicemos tendrán que ser ellos mismos quiénes recuerden las pautas que han de dar. Estas pautas deberán hacerse siguiendo el ritmo marcado por nosotros. Y, a su vez, nos encargaremos de observar y eliminar momentáneamente del juego a aquellos que no cumplan dichas reglas o dejen caer el globo.

### **Juego 3: Ritmeando (10 minutos)**

Seguidamente, con un globo por pareja (sujetándolo entre ambos), realizaremos el juego “ritmeando” que consiste en trasladar el globo en parejas por el aula a ritmo de blancas, negras, negras con puntillo y corcheas<sup>24</sup>. Buscamos que escuchen e interioricen las diferentes duraciones de las notas musicales y que vivencien corporalmente cada fórmula rítmica que se incluye en la coreografía. Así pues, realizaremos unos compases de prueba con cada una de las figuras con las que van a trabajar.

Al comienzo del juego les indicaremos la figura que van a escuchar, tras los primeros minutos (de acuerdo a la evolución de la clase), pasaremos a preguntarles a ellos cuál es y tendrán que identificarla. Asimismo, al principio podrán sujetar el globo con las manos, pero en los últimos minutos del juego quedará prohibido utilizarlas.

Para finalizar y evaluar el resultado del juego, se unirán las parejas de dos en dos. Cada pareja escribirá (sin que lo vea la otra) cuatro compases con una sucesión de estas figuras, lo representarán y la otra pareja deberá ser capaz de identificar y escribir las

---

<sup>24</sup> Para marcar el ritmo usaremos el programa informático Muscore u otro similar

figuras y el orden de las mismas, es decir, esos cuatro compases. Nos entregarán las partituras al finalizar el juego para comprobar comparativamente los resultados obtenidos.

#### **Juego 4: juego de relajación nº1**

Todos los niños han de tumbarse en el suelo sobre colchonetas con los ojos cerrados. Respiramos pausadamente unos segundos y jugaremos a imaginarnos que no podemos movernos y que comienza a picarnos mucho la cara, por lo que hacemos gestos con ella, tensionando los músculos durante 5-7 segundos, después el picor desaparece y nos relajamos. Repetiremos la acción con la cabeza, tensionando los músculos del cuello y apretando la cabeza contra el suelo y los brazos y las piernas, cuyos músculos tensionaremos a la vez que hacemos fuerza también hacia abajo.

#### **Sesión 2: 10 minutos + relajación**

En esta sesión, trabajaremos nuevamente las posibilidades sonoras del cuerpo mediante la utilización de la percusión corporal y la improvisación incluyendo, a su vez, la prosodia rítmica. Además, desarrollaremos la capacidad de coordinación del grupo integrada con movimientos reglados y señalados con marcas, tal como realizaremos para trabajar los cambios de posiciones en la coreografía.

#### **Juego 5: Ahora dirijo yo (5 minutos)**

El alumnado se dispersará por el aula de modo que puedan verse mutuamente. Nosotros improvisaremos lo que Willems llama un “choque sonoro” sobre las rodillas, acompañándolo de palabras sin sentido o sonidos onomatopéyicos. Los niños repiten a modo de eco. Después, elegimos a uno de los alumnos. Este pasará a ser el siguiente director y deberá proponer otro choque sonoro diferente y los demás lo imitaremos.

Tras unas rondas, haremos lo mismo pero utilizando ahora palabras existentes en nuestra lengua materna, tal como propone Orff. Comenzaremos poniendo un ejemplo: “Cho-co-la-te” acompañándolo de palmada-chasquido-palmada-chasquido; y, posteriormente, daremos paso a otro alumno que pasará a ser el nuevo director.

Han de colaborar todos los niños por lo que no repetiremos director. Y finalizaremos nombrando, siempre en consenso, al director más creativo de la clase, al que mejor interprete el papel de director y a la dirección más coordinada.

### **Juego 6: Somos uno (5 minutos)**

El objetivo del juego es conseguir una total coordinación entre todos los miembros del grupo a la hora de desplazarse. Dividiremos al grupo-clase en cuatro pequeños grupos, colocaremos cuatro recorridos señalados con marcas en el suelo con cinta adhesiva de colores; y tendrán que caminar por ese recorrido, al unísono, de acuerdo al ritmo marcado por nosotros con palmas (o bien, con el pandero, según las necesidades acústicas del aula). Tras escuchar una palmada (equivalente a una negra), el grupo dará un paso (pisada fuerte) hacia delante, pisando la siguiente marca que encuentran en su camino. Antes de comenzar, les mostraremos un ejemplo a la vez que les explicamos el funcionamiento y las reglas.

El grupo que mayor compenetración muestre ganará un punto. Todos los equipos deberán hacer, al menos una vez, todos los recorridos. Tratamos de conseguir con sus movimientos y el sonido que produzcan (con la pisada fuerte contra el suelo) que parezca una única persona avanzando y no un grupo entero. Nosotros, conforme a la evolución de la clase, iremos realizando cambios de velocidad o incrementaremos progresivamente la dificultad. Por ejemplo: pasaremos de una palmada (nuestra)-un paso (de los alumnos) a una palmada (nuestra)-dos pasos (de los alumnos), es decir, de negra-negra a negra-dos corcheas.

El equipo que más puntos consiga podrá proponer un juego musical a su elección, que realizaremos al final de la siguiente sesión.

### **Juego 7: juego de relajación nº2**

En posición horizontal sobre colchonetas en el suelo y ojos cerrados, imaginarán que tienen todo su cuerpo pegado al suelo salvo los brazos y levantando estos lo más que puedan intentarán despegarse. Les ayudará imaginarse que alguien está tirando de sus brazos fuertemente. Tras unos segundos de intento, sin lograrlo, descansarán dejando caer los brazos suavemente y relajándose volviendo a cerrar los ojos. Realizarán el mismo ejercicio con las piernas y con la cabeza.

### **Sesión 3: 15 minutos + relajación**

Durante esta sesión trabajaremos alguno de los movimientos que llevaremos a cabo durante la coreografía, la coordinación, el lenguaje musical, la interiorización del pulso

y ritmo musicales, la independencia de movimientos, la memoria, la métrica, la lateralidad, la capacidad disociativa de ambas manos y las secuencias rítmicas de la primera parte de la coreografía.

### **Juego 8: ¿Qué figura soy? (5 minutos)**

Comenzamos el juego marcando el pulso que seguiremos durante el mismo. Los niños lo interiorizan y marcamos en rodillas el ritmo de cuatro negras con ambas manos. Les preguntamos cuál es la figura que estamos marcando. En espejo nos imitarán.

Después, por parejas y durante unos minutos, jugarán a descubrir las figuras que marcan. Anotarán previamente en un papel la secuencia rítmica que van a marcar, la marcarán y su compañero tendrá que adivinarla. En caso afirmativo, marcarán dicha secuencia con una “B”, en cambio, si no hubieran acertado escribirán un aspa. Nos entregarán el papel al final de la clase y comprobaremos los aciertos y errores que cada uno haya cometido. Asimismo, les recordaremos la referencia del pulso que hemos tomado si es necesario antes de comenzar a jugar.

Posteriormente, hacemos lo mismo solo con la mano derecha, durante cuatro tiempos, mientras que la izquierda no se mueve y cambiamos, pasando a mover la mano izquierda en lugar de la derecha. Les dejamos durante dos minutos más para que marquen unos y descubran otros las figuras musicales que ya conocen.

¿Quién descubrirá más figuras? Será la pregunta que lanzaremos para generar en ellos motivación y afán de superación.

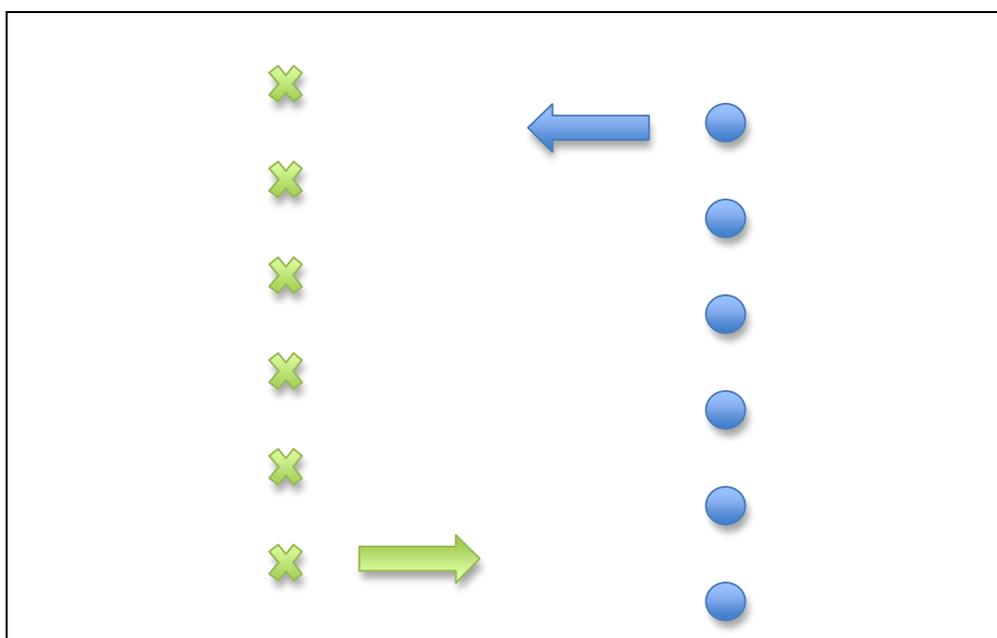
### **Juego 9: La rueda (5 minutos)**

Para llevar a cabo este juego propuesto por Pilar Pascual Mejía (2002) realizaremos una rueda de ostinatos rítmicos en la que un niño marcará un ostinato (a su elección), otro niño otro, etc. Al acabar la rueda, irán deteniéndose conforme al orden de entrada hasta la finalización. Si alguno se pierde dará un paso hacia atrás, de este modo, podremos tener más controlado el desarrollo del juego.

Presentaremos el juego como reto grupal que deben ser capaces de superar, con el fin de captar su atención. Además, podremos realizar una segunda rueda, ahora cambiando la dirección e incluyendo palabras sin sentido improvisadas con cada golpe.

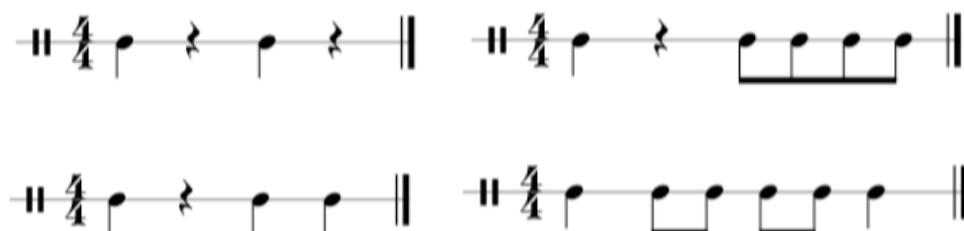
### Juego 10: Tócame la espalda y sal corriendo (5 minutos)

Los alumnos se colocarán en dos grupos de la siguiente manera:



Posición del alumnado para el juego nº10. Los alumnos cara a cara y escalonados.

Los maestros, con la ayuda de un pandero, les marcaremos el ritmo con el que deben avanzar hacia el lado opuesto de la clase en el que se encuentren. Avanzarán conforme a los compases marcados por el maestro. Escucharán e interiorizarán el compás y darán los pasos pertinentes conforme lo que hayan escuchado (figuras y duraciones). Les ayudaremos haciéndolo con ellos. Utilizaremos las secuencias rítmicas correspondientes a la primera parte de la coreografía y que adjuntamos a continuación:



En el momento de entrecruzarse con los compañeros, y después de haber avanzado durante un compás más, los niños a los que hayamos señalado con anterioridad (esta selección se hará con los ojos de los niños cerrados y mediante una señal<sup>25</sup> pactada con el grupo) deberán darse la vuelta y dirigirse (sin seguir ritmo

<sup>25</sup> Tocar el hombro por ejemplo

alguno) a tocar la espalda del compañero con el que acaban de cruzarse y salir corriendo hacia el lado al que se dirijan, mientras que el compañero tocado en la espalda deberá perseguir al primero y pillarle antes de que llegue al lado opuesto. Los demás deberán continuar donde se dirijan, siguiendo el ritmo llevado hasta el momento. Durante la explicación realizaremos un ejemplo para que el alumnado observe lo que se busca en este juego.

Se sumarán puntos tanto a los equipos que consigan llegar al otro lado sin ser pillados como a los que pillen y a los que lleguen al final sin perder el ritmo. Ganará el equipo que más puntos tenga al finalizar.

### **Juego 11: juego de relajación nº3<sup>26</sup>**

El siguiente juego tendrá como recompensa ser nombrado mejor masajista de la clase. El alumnado se dispondrá por toda el aula en parejas. Uno de los miembros se colocará tendido supino sobre una colchoneta y el compañero será el masajista. Les indicaremos qué zonas deberán poner en tensión los niños que estén tumbados (brazo derecho, muslo izquierdo, cara, etc.) y tras unos segundos los masajistas pasarán a frotar con sus pulgares haciendo círculos la zona indicada.

### **Sesión 4: 15 minutos + relajación**

Trabajaremos especialmente la disociación de movimientos en esta sesión e incluiremos una de las polirritmias que realizaremos en la coreografía final. Asimismo, continuaremos desarrollando la interiorización del pulso y el ritmo, el control del cuerpo y la coordinación.

### **Juego 12: Piedra, papel, tijera x 2 (3 minutos)**

Utilizaremos este juego tradicional con los niños pero con una pequeña variación. En lugar de jugar con una sola mano, jugaremos con dos, teniendo como regla la elección de un instrumento (piedra, papel o tijera) para cada mano, pudiendo sacar lo mismo en ambas manos solo tres veces por participante, dada la complejidad que supone la asimetría. La mano derecha de un individuo competirá con la mano izquierda del otro y viceversa.

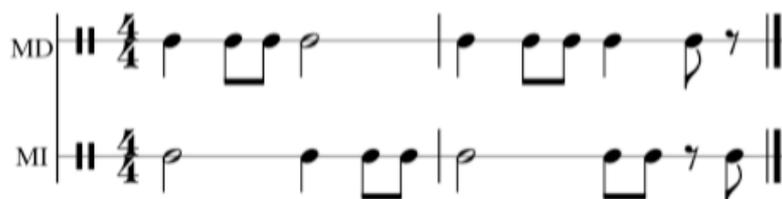
---

<sup>26</sup> Este juego es una variante de la actividad nº226 propuesta por Miraflores et al. (2006)

Se juega en pareja y ganará el miembro que consiga llegar antes a 10 puntos o el que más puntos consiga dentro de los 3 minutos de duración.

### **Juego 13: Cada oveja con su pareja (12 minutos)**

De manera individual les entregaremos una ficha con dos secuencias rítmicas distintas, una para interpretar sobre las rodillas con la mano izquierda (MI) y otra con la derecha (MD).



Únicamente una de ellas estará marcada con una flecha y será la que deberán preparar. Dispondrán de un minuto para ello. Les indicaremos el pulso que han de seguir con el metrónomo, que estará puesto como guía durante el desarrollo del juego y ayudará a aquellos que presenten dificultades.

Después, una vez dominado, “cada oveja buscará a su pareja” en 10 segundos máximo, es decir, que tendrán que buscar a un compañero que esté realizando la secuencia complementaria a la que están haciendo y que tienen en su ficha. Una vez se encuentren, lo realizarán al unísono como si fueran hermanos siameses (todas las parejas a la vez). Tras dos o tres repeticiones, realizadas de manera coordinada, cambiarán posiciones. Entre ellos se ayudarán para conseguirlo.

Posteriormente, retaremos a las ovejas a realizar ambas secuencias a la vez y de manera individual. Para una mejor atención individualizada por nuestra parte, se realizará el reto por grupos de 4 o 5 alumnos, mientras los demás podrán ir ensayando. El grupo que lo realice de manera más coordinada ganará el privilegio de escoger la siguiente canción que aprenderemos a cantar en clase. Proyectaremos o escribiremos en la pizarra las secuencias y lo realizaremos todos en grupo. En caso necesario, podremos modificar el pulso pautado disminuyendo la velocidad, de acuerdo con las necesidades de cada equipo.

Para finalizar el juego, los pastores (nosotros) realizaremos la secuencia y las ovejas (los niños) todas juntas lo imitarán a modo de eco.

#### **Juego 14: juego de relajación nº4**

Este juego de relajación es una variante de la actividad nº 233 propuesta por Miraflores (2006).

Distribuimos a los alumnos por parejas y dispersos por el espacio. Un alumno elegirá las partes del cuerpo que va a estirar (piernas, tronco, brazos, etc.) y el otro deberá imitarlo en espejo. El juego consiste en llegar a ser reflejos exactos y que no se perciban diferencias en sus movimientos. Pasados dos minutos cambiarán los roles.

#### **Sesión 5: 20 minutos + relajación**

En esta sesión buscamos trabajar y llegar a dominar las polirritmias que utilizaremos en la coreografía final y que montaremos en la sesión número seis. Nos ayudaremos para ello de la prosodia rítmica y de ostinatos rítmicos, tal y como nos sugerían Pascual Mejía (2002) y Rodríguez (2016).

#### **Juego 15: Palmadas y palabras (15 minutos)**

Antes de explicar el juego, nos gustaría indicar, a modo de aclaración, que tanto la prosodia rítmica como las polirritmias las hemos trabajado previamente con el alumnado, de manera que el juego se lo presentaremos, siendo estos capaces de expresar texto y ritmo simultáneamente.

En este juego, que se llevará a cabo por grupos, iremos repartiendo, una por una, tres de las secuencias rítmicas que usaremos en la coreografía. El alumnado deberá inventar letras teniendo en cuenta el acento musical y el del texto, así como ejecutar dichos ritmos con percusión corporal según se indica (MD: mano derecha sobre rodillas; MI: mano izquierda sobre rodillas y Pa: palmada). Nosotros, a modo de ejemplo, realizaremos cada una de las polirritmias antes de comenzar y daremos apoyo en el proceso a aquellos equipos que lo necesiten.

Polirritmia n°1:

Musical notation for Polirritmia n°1, consisting of three staves labeled MD, MI, and Pa. The time signature is 4/4. MD: Quarter note, eighth notes, quarter note, quarter note, quarter note, eighth notes, quarter note, eighth notes, quarter note. MI: Quarter note, quarter note. Pa: Quarter note, quarter note.

Polirritmia n°2:

Musical notation for Polirritmia n°2, consisting of three staves labeled MD, MI, and Pa. The time signature is 4/4. MD: Quarter note, quarter note. MI: Quarter note, quarter note. Pa: Quarter note, quarter note.

Polirritmia n°3:

Musical notation for Polirritmia n°3, consisting of three staves labeled MD, MI, and Pa. The time signature is 4/4. MD: Quarter note, quarter note. MI: Quarter note, quarter note. Pa: Quarter note, quarter note.

Se desarrollará en grupos de máximo 4 personas y se distribuirán por todo el espacio disponible. Además, les entregaremos un instrumento de percusión indeterminada a cada uno de ellos.

Cuando el grupo termine su letra, un representante del mismo, deberá correr al centro del aula y hacer sonar el instrumento; señal que servirá al resto para detener el juego y poner en común sus creaciones. El equipo ganador enseñará su letra a los demás y realizarán la secuencia rítmica acompañada de la letra inventada. Después, nos la entregarán y, en gran grupo, se repetirá.

Otorgaremos al equipo un punto por letra correcta pero, en caso de error, habrá rebote y se abrirá nuevamente el tiempo de respuesta para el resto de equipos. Eso sí, los equipos dispondrán de 4-5 minutos máximo para cada ritmo (incluido el rebote).

### **Juego 16: ¿Reconoces lo que hago? (5 minutos)**

Seguidamente, el alumnado, colocado de forma que puedan verse todos, deberá marcar a modo de ostinato una de las polirritmias anteriores, a su elección:

Comenzarán a ejecutarlo a la vez que observan al resto de sus compañeros. Tras tres o cuatro repeticiones, harán silencio y tendrán que agruparse lo más rápidamente posible con aquellos compañeros que estuvieran haciendo el mismo ritmo. Comprobarán, realizando de nuevo el ritmo, si se han agrupado correctamente. Se repetirá cambiando el ritmo elegido hasta haber pasado por todos los ritmos.

### **Juego 17: juego de relajación nº5 <sup>27</sup>**

Se colocan dispersos por el aula, tumbados en el suelo, una música relajante acompaña el ambiente. Comenzamos a improvisar una historia con palabras clave: piedra, puente, árbol y coche por un lado; y por otro: agua, río, aire y nubes. Cuando escuchen alguna de las primeras palabras el alumnado debe poner su cuerpo en tensión hasta que escuchen palabras del segundo grupo, que serán la clave para pasar a la relajación, y viceversa.

### **Sesión 6: 30 minutos**

Montaje de la coreografía, donde trabajaremos conjuntamente los movimientos y las secuencias rítmicas practicadas hasta ahora.

Para esta sesión se divide al grupo-clase en cuatro grupos: rojo, amarillo, verde y azul y se usará el salón de actos como espacio para realizar la coreografía. Esta se divide en cuatro partes.

---

<sup>27</sup> Juego-actividad nº225 de Miraflores (2006)

- Entrada: Los niños se colocan en la posición nº1(anexo 1)<sup>28</sup> siguiendo este ritmo:

D I D I D I

Lo repetiremos las veces necesarias hasta que todos estén colocados correctamente. En el momento de la presentación de la coreografía frente al público, este aplaudirá junto con nosotros, de ahí que se indique en la partitura.

- Primera parte: los equipos verde y azul realizan una secuencia rítmica (anexo 2) diferente a la de los equipos rojo y amarillo (anexo 3); pero los cuatro equipos se van desplazando por el escenario a la vez hasta llegar a la posición nº2.
- Segunda parte: en esta ocasión, la secuencia rítmica (anexo 4) es la misma para los cuatro y vuelven a desplazarse hasta llegar a la posición nº3.
- Tercera parte: el alumnado finaliza esta coreografía con percusión corporal realizando las polirritmias adjuntas en el anexo 5. Se llevará a cabo a modo de eco, en el que unos equipos comienzan y los otros contestan en la repetición (salvo la última repetición que la realizarán todos juntos).

Los juegos que utilizaremos para realizar la coreografía son los siguientes:

### Para trabajar la entrada y las posiciones

#### **Juego 18: ¡Soldado, sigue tu color en orden geométrico! (20 minutos)**

El alumnado se colocará en fila (una por color) e imaginará que son soldados haciendo la instrucción, pero una instrucción peculiar, porque siguen caminos y ritmos diferentes a lo acostumbrado. Les explicaremos el recorrido que han de seguir, haciéndolo a su vez, e indicándoles que deben comenzar a marchar con el pie derecho (las posiciones se irán indicando conforme se realice la coreografía). Para ello, deberán

<sup>28</sup> En el anexo figurarán todas las posiciones de la coreografía, no únicamente la primera.

guiarse por las marcas de su color hechas con cinta adhesiva que encontrarán en el suelo. La posición nº1 estará marcada con un círculo, la nº2 con un cuadrado y la nº3 con un triángulo.

Comenzaremos por la entrada, enseñándoles el ritmo que han de seguir hasta llegar a la primera posición. Se hará una prueba conjunta (en el sitio) para captar el ritmo (igual para todos en este caso) y grupo por grupo ensayarán la colocación, recordándoles lo que se ha trabajado hasta el momento, es decir, que sea todo al unísono. Después, lo harán los cuatro grupos a la vez, finalizando en la posición nº1; donde pasarán a postura de “firmes” por un momento.

Explicaremos que para pasar a la segunda posición (cuadrados), los grupos amarillo y rojo tendrán que hacer un ritmo y los azules y verdes otro diferente. Les entregaremos la partitura para que vayan leyéndola e interiorizándola individualmente a la vez que guardan la posición. Comenzarán los azules y verdes leyendo con nosotros la partitura y practicándola. Es importante recordarles que comiencen siempre a caminar con el pie derecho para, después, incorporar el movimiento. Seguidamente, siguiendo el mismo proceso, lo harán los verdes. Y, por último, ambos a la vez. Después, pasan a firmes estos colores y pasamos a trabajar con el color amarillo y el rojo, siguiendo las mismas pautas que con los anteriores. Realizándolo los cuatro juntos al terminar.

Por último, pasamos de la segunda posición a la tercera. Al tratarse del mismo ritmo para todos, lo realizamos y los alumnos, en espejo y en el sitio, nos imitan. Una vez aprendido, lo ensayaremos con movimiento; primero los verdes y amarillos, después los rojos y azules; para terminar sobre los triángulos de su color.

Uniremos los tres cambios de posiciones realizándolos todos a la vez. Los equipos que hayan conseguido realizar correctamente la instrucción (al unísono, siguiendo el ritmo, los colores y las figuras geométricas), ganarán un premio que guardaremos en una bolsa cerrada para crear expectación durante el juego. Hemos podido comprobar, durante nuestra estancia en los centros escolares, que la utilización de este recurso (bolsa cerrada) genera en el alumnado mayor interés por el juego. El premio consistirá en una insignia que los acreditará como mejores soldados además de un caramelo para reponer fuerzas por el trabajo bien hecho. La resolución del juego la haremos tras la finalización del juego nº19, que va unido a este.

## **Para trabajar la polirritmia**

### **Juego 19: Diálogo (10 minutos)**

Este último juego, lo uniremos con el anterior. Seguirán simulando ser soldados pero, en esta ocasión, dialogarán unos con otros a través del ritmo. Los equipos rojo y amarillo realizarán la primera polirritmia y contestarán los azules y verdes, imitándoles, confirmando así haber recibido el mensaje. Después, los segundos les lanzarán otro mensaje a los primeros y estos lo confirmarán también, repitiéndolo. Nuevamente, se lanzarán un tercer mensaje (rojos y amarillos comienzan y repiten azules y verdes); y para concluir este diálogo, los azules y verdes envían el último mensaje, que repiten todos al unísono.

Estos mensajes (polirritmias) los hemos trabajado en juegos anteriores, por lo que ensayaremos primero conjuntamente cada uno de ellos y, después, montaremos el diálogo antes mencionado.

Para finalizar esta sesión, uniremos lo trabajado en ambos juegos obteniendo el objetivo final, la coreografía. Y en este momento, se otorgará el premio a los equipos ganadores del mismo, que vaticinamos, también por propia experiencia, sean todos y cada uno de los alumnos.

Hasta aquí, la organización de las sesiones, pero cabe señalar que el alumnado realizará la coreografía frente a todos los miembros de la comunidad educativa, coincidiendo con las fiestas del colegio, donde cada grupo-clase prepara una actuación y la comparte con todos.

### **5.11. Evaluación**

La evaluación será continua y se tendrá en cuenta, por un lado, la actitud y el respeto presentados por el alumnado ante los juegos planteados, su realización y su capacidad para trabajar en grupo. Y por otro lado, se evaluará el resultado final obtenido, es decir, si han adquirido o no los contenidos planteados, cuyos criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables adjuntamos a continuación, de acuerdo con lo recogido en la ORDEN/EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

### **5.11.1. Criterios de evaluación**

#### Bloque 1:

- Identificar y representar mediante el gesto corporal sonidos y silencios.

#### Bloque 2:

- Improvisar y leer secuencias rítmicas básicas y llevarlas a cabo de manera práctica.
- Crear textos adecuados para secuencias rítmicas dadas.
- Interpretar en grupo, utilizando lenguaje musical, producciones rítmicas sencillas.
- Respetar las normas, las aportaciones de los demás y de la persona que asuma la dirección.

#### Bloque 3:

- Utilizar la percusión corporal como medio para conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo.
- Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices que ofrece la expresión corporal, disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social y de expresión de sentimientos y emociones.
- Interiorizar el pulso musical.
- Realizar adecuadamente coreografías y secuencias de movimientos previamente fijados.

### **5.11.2. Estándares de aprendizaje evaluables**

#### Bloque 1:

- 1.1. Identifica y representa mediante el gesto corporal sonidos y silencios.

#### Bloque 2:

- 2.1. Improvisa y/o lee secuencias rítmicas básicas.
- 2.2. Lleva a cabo de manera práctica diversas secuencias rítmicas.
- 2.3. Crea textos adecuados para secuencias rítmicas dadas.
- 2.4. Utiliza el lenguaje musical para la creación e interpretación de ritmos sencillos.

- 2.5. Respeta las normas del aula.
- 2.6. Respeta las aportaciones de todos y de la persona que asume la dirección.

### Bloque 3:

- 3.1. Utiliza el cuerpo como instrumento de percusión.
- 3.2. Conoce diversas posibilidades sonoras del propio cuerpo.
- 3.3. Identifica el cuerpo como instrumento de expresión y creación.
- 3.4. Adquiere capacidades básicas de coordinación y movimiento.
- 3.5. Interioriza el pulso y/o el ritmo musicales.
- 3.6. Reproduce y disfruta interpretando coreografías y/o secuencias de movimientos previamente fijados.
- 3.7. Controla la postura y la coordinación con el ritmo cuando interpreta coreografías.

#### **5.11.3. Instrumentos de evaluación**

Buscando que la evaluación sea continua y lo más justa posible, evaluaremos tanto la adquisición de los contenidos, medidos a través de los estándares de aprendizaje (70%), como la actitud y el interés mostrado a lo largo de las sesiones (30%).

El instrumento que utilizaremos para valorar el logro de los estándares de aprendizaje de cada alumno, será una escala de valoración (anexo 6) en la que incluimos los diversos juegos que se llevarán a cabo junto con los correspondientes estándares que se trabajan con ellos. Nosotros, los maestros, de manera objetiva, valoraremos los diferentes ítems del 1 al 5; siendo 1 la peor valoración y 5 la máxima. La información al respecto la recogeremos durante la consecución de los juegos gracias a la observación sistemática y analítica del desarrollo de los mismos, así como también utilizaremos las partituras realizadas por el alumnado, comprobando su correcta realización. Estas las evaluaremos con el mismo criterio del 1 al 5. Hay un total de 80 ítems, con lo que cada alumno podrá obtener un máximo de 400 puntos (70%), teniendo en cuenta que en todos los apartados obtenga un 5. En el caso de diferentes puntuaciones en diferentes ítems, haremos el cómputo total final y el porcentaje lo plantearemos mediante una regla de tres.

Además, incluimos un apartado de valoración donde podremos anotar sus comentarios respecto creatividad, memoria musical, los puntos conseguidos por cada grupo, etc. Esta valoración podrá incrementar hasta en 20 puntos extra la nota final.

Asimismo, utilizaremos una lista de cotejo para registrar el comportamiento mostrado por el alumnado durante las sesiones (anexo 7). Valoraremos: la actitud/participación activa en el aula, el interés mostrado, la cooperación con sus compañeros (trabajo en grupo), el esfuerzo y el cuidado de los materiales utilizados. En la columna de la izquierda incluiremos el nombre del alumnado mientras que en las columnas de la derecha indicaremos “sí” o “no” en función de si han alcanzado los ítems en cada sesión de acuerdo a nuestro criterio objetivo. Cada “sí” obtenido valdrá un punto, pudiendo llegar a lograr a lo largo de las seis sesiones un total de 30 puntos; que corresponderán con el 30% de la nota final.

#### **5.11.4. Evaluación de la práctica docente**

Consideramos que evaluar la práctica docente es un paso que no hemos de olvidar, ya que proporciona, tanto al docente como al centro, la posibilidad de aprender de los errores, mejorar y renovarse. “El conocimiento sobre el análisis de la propia práctica y el juicio valorativo compartido sobre la misma son el germen de la formación, la innovación y el cambio educativo” (Díaz et al., 2007, p.36).

La propuesta la evaluaremos a lo largo del desarrollo de la misma. Anotaremos en un cuaderno de campo, las impresiones, tanto positivas como negativas, los aspectos mejorables y posibles sugerencias de mejora (objetivos, contenidos, juegos propuestos, que estos últimos se adecúen a los primeros, secuenciación, temporalización, agrupamientos, recursos, etc.).

Además, nos detendremos a reflexionar sobre la práctica docente tras cada sesión, con el fin de identificar problemas y puntos débiles y, posteriormente, buscarles solución. Y, a su vez, pediremos la opinión del alumnado (los destinatarios de la propuesta y verdaderos protagonistas) a través de una encuesta anónima en la que se le preguntará acerca del desarrollo de las sesiones, la práctica docente y posibles mejoras que incluirían en el aula. En aras de introducir esos posibles cambios en las sesiones, el alumnado realizaría la encuesta tras la sesión nº3, además de al finalizar.

## 6. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN PERSONAL

Como maestros de Educación Primaria tenemos la oportunidad de formar personas, de acompañarlas en su crecimiento intelectual, social y emocional. Una de nuestras principales labores reside en buscar nuestro propio método de enseñanza en el que todos nuestros alumnos puedan encajar y sentirse cómodos aprendiendo. Debemos pensar que el alumnado no elige estar cinco horas en un aula sentado escuchándonos, esto forma parte de sus obligaciones, y nosotros para lograr alcanzar nuestro “objetivo de trabajo” (su formación integral) tenemos a nuestra disposición numerosas opciones: metodologías de las que nutrimos o innumerables recursos que podemos utilizar. La cuestión es saber elegir la más correcta o adecuada para ellos. En nuestra opinión, sería mejor usar aquella con la que podamos fomentar en el niño interés por el aprendizaje, haciendo que no sienta esa “obligación” a la que se ve sometido de lunes a viernes.

Consideramos este trabajo como una de esas opciones. Una opción adecuada y viable que se ajusta con la opinión expuesta, y que, aunque esté focalizado en la Educación Musical, bien podría extrapolarse a cualquiera de las áreas que se trabajan en Educación Primaria. Es más, consideramos que sería perfectamente factible llevarlo a cabo involucrando varias áreas, es decir, de manera interdisciplinar. Propuesta que dejamos abierta y pendiente para trabajar e investigar sobre ella en nuestro futuro trabajo docente.

Asimismo, otro planteamiento para desarrollar en un futuro será realizar de manera semejante otra coreografía pero, esta vez, incluyendo instrumentos de percusión indeterminada y determinada, lo que se correspondería con el siguiente paso, tras su realización con percusión corporal, tal y como apuntábamos en el punto 4.3.4.2. Polirritmias.

Volviendo a las conclusiones que extraemos del presente trabajo, añadir que, por un lado, apoyándonos en autores reconocidos como Decroly o Montessori, y gracias a la propia experiencia extraída al poner en práctica algunos de estos juegos (o variaciones de los mismos) durante mi estancia en un centro escolar, podemos indicar que los juegos son un recurso altamente eficaz para que los niños aprendan música, en este caso, despertando a la vez su interés por ella, y lo hagan de manera relajada, sintiéndose a gusto y disfrutando. Los resultados obtenidos con los juegos que pudimos llevar a

cabo resultaron muy positivos, alcanzando los objetivos propuestos en cada uno de ellos. Pero no solo es eficaz para el aprendizaje de contenidos, sino que es beneficioso en otros muchos aspectos.

El juego, especialmente el grupal, ayuda a aquellos niños menos adaptados socialmente a entablar relaciones, a sentirse parte del grupo; también a aquellos que presentan un bajo concepto de sí mismos; puesto que al haber sido capaces de ganar un juego con sus aportaciones, su autoestima aumenta. Ayuda también a aquellos niños que presentan dificultades con su autocontrol, ya que para poder llevar a cabo el juego, se han de seguir sus reglas, facilitándole ejercitar el control de sus impulsos mediante un recurso que es atractivo para él y no siguiendo simples órdenes. Y, a su vez, fomenta en el conjunto del alumnado la sensación de equipo, de clase, les ayuda a trabajar el respeto por las opiniones y decisiones tomadas por los demás, y a asumir tanto las victorias como las derrotas y las frustraciones que estas últimas traen consigo.

Además, otra de las observaciones que hemos podido analizar a la hora de llevar a cabo algunos juegos es que la utilización de estos recursos que salen fuera de lo “cotidiano”; o incluso materiales como los globos; es siempre un acierto con el alumnado de Educación Primaria. Se genera expectación, aumenta su interés ante la actividad, se divierten, aprenden los contenidos sin ser conscientes... es decir que, modificar aquellas rutinas a las que hoy en día se ven sometidos muchos niños durante las clases, con aquello que llama poderosamente su atención, es beneficioso tanto para su aprendizaje como para el ambiente que se respira en el aula.

Sin embargo, con esto no queremos decir que el juego pase a ser el centro de nuestra metodología de enseñanza. Estamos de acuerdo con Decroly en que los juegos educativos no deben ser un fin en sí mismos ni deben tratarse como eje vertebrador de ninguna pedagogía; pero sí nos referimos a que debemos ser capaces de usar e incluir en nuestro método educativo este recurso, ya que ayudará al individuo en su desarrollo.

Por otro lado, ha quedado más que verificado que la música, no solo “amansa a las fieras”, sino que es muy útil para el desarrollo de todos los ámbitos del ser humano: físico, social, cognitivo y emocional; ámbitos que se trabajan de una u otra manera durante el desarrollo de la propuesta. Igualmente demostrado ha quedado que el ritmo es parte esencial de la música, y con este trabajo hemos procurado fomentarlo y ponerlo en el lugar que merece dentro del currículo escolar. Eso sí, en este caso nos hemos

centrado en el ritmo como contenido a trabajar, pero podríamos desarrollar a través de los juegos cualquier otro contenido recogido en el currículo del área de Educación Musical o de cualquier otra área, como antes comentábamos.

Asimismo, es correcto añadir aquellas limitaciones que, tras el análisis de la propuesta, pueden extraerse, aun sin haberse podido poner en práctica en su totalidad.

Por una parte, los recursos disponibles en el centro. A pesar de haber procurado diseñar una propuesta compuesta por juegos que no requirieran recursos costosos ni complicados de conseguir por parte del centro escolar o el docente, de acuerdo con las aportaciones de Decroly (1983); se ha asumido que el centro cuenta o puede contar con una amplia y diáfana sala de música en la que poder llevar a cabo las sesiones, así como un salón de actos disponible para realizar la coreografía.

Además, se ha asumido que el alumnado no presenta NEE, basándonos en el grupo-clase con el que hemos trabajado durante las prácticas, aunque sabemos que tal situación es complicada de encontrar en la actualidad. Por lo que consideramos interesante destacar que, de acuerdo con las características específicas del alumnado que tengamos, incluiríamos las adaptaciones metodológicas y, en su caso, curriculares necesarias para ellos.

Por otra parte, la concepción que se tiene del juego como evasión del trabajo y pérdida de tiempo en el aula; puede favorecer opiniones contrarias a la puesta en práctica de esta propuesta, y más, si la unes con un área que tan poca “simpatía intelectual” despierta. Por lo tanto, supondrá un esfuerzo extra para el docente llevarlo a cabo a la vez que defiende su postura ante padres, madres y compañeros más conservadores.

Y, por último, el esfuerzo extra que supondrá también para el docente el sistema de evaluación utilizado, ya que requerirá, por parte de aquel, una gran capacidad de observación y memorización y su posterior anotación tras cada sesión, puesto que vemos complicado llevarlo a cabo durante la misma, al tener que estar centrados en la dinámica y consecución de los diversos juegos.

Finalmente, concluir indicando que la realización de este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto horas de lectura, análisis y recopilación de ideas y puntos de vista que han enriquecido y aumentado nuestra formación; así como nos han ayudado a corroborar lo que queremos sea nuestra futura práctica docente.

## 7. REFERENCIAS

### 7.1. Referencias bibliográficas

Arcas, M.A. et al., (2004). <i>Manual de Fisioterapia: generalidades. Módulo 1</i> . Sevilla. Editorial MAD.
Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). <i>Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica</i> . España. Ediciones Narcea.
Bernal, J. y Calvo, M.L. (2004). <i>Didáctica de la música: la voz y sus recursos: repertorio de canciones y melodías para la escuela</i> . Archidona (Málaga). Aljibe.
Britton, L. (2013). <i>Jugar y aprender, el método Montessori: guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años</i> . Barcelona. Editorial Paidós.
Caillois, R. (1958). <i>Teoría de los juegos</i> . Ediciones Seix Barral.
Campbell, D. (1998). <i>El efecto Mozart</i> . Barcelona. Urano.
Cuéllar, M.J. y Francos, M.C. (2008). <i>Expresión y comunicación corporal para la educación, recreación y calidad de vida</i> . Sevilla. Wanceulen Editorial Deportiva.
Day, C. (2005). <i>Formar docentes. Cómo, cuándo y en qué condiciones aprende el profesorado</i> . Madrid. Narcea Ediciones.
De Pedro, D. (2014). <i>Teoría completa de la música volumen 2</i> . Madrid. Real Musical.
Decroly, O. y Monchamp, E. (1983). <i>El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz</i> . Madrid. Ediciones Morata.
Delgado, I. (2011). <i>El juego infantil y su metodología</i> . Madrid. Paraninfo.
Díaz, A. et al. (1993). <i>Desarrollo curricular Para la formación De maestros especialistas En educación física: temario desarrollado de oposiciones</i> . Madrid. Editorial Gymnos.
Díaz, F. et al. (2007). <i>Modelo para autoevaluar la práctica docente</i> . Colección:

Monografías escuela española. Educación al día. Madrid. Wolters Kluwer España.
Ferreras, J. (2013). <i>Hacia una nueva humanidad libre y responsable: una visión del mundo y de la educación en el tercer milenio</i> . Madrid. Editorial Verbum.
Frega, A.L. (2001). <i>Música para maestros</i> . Barcelona. Editorial Graó.
Imbernón, F. (2010). <i>Las invariantes pedagógicas de Célestine Freinet cincuenta años después</i> . Barcelona. Graó.
Kolb, B. y Whishaw, I. Q. (2003). <i>Neuropsicología humana</i> . Buenos Aires. Editorial Médica Panamericana.
Martínez, E. (1983). <i>El juego infantil: análisis y aplicación escolar</i> . Zaragoza. Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Zaragoza.
Pascual, P. (2002). <i>Didáctica de la música para primaria</i> . Madrid. Pearson Educación.
Piaget, J. (1979). <i>La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación</i> . FCE. México, D.F.
Relaño, P. (1999). <i>El juego, una experiencia de vida</i> . Aula. Música y juegos. N°79 pp.26-28.
Santrock, J. (2006). <i>Psicología del desarrollo. El ciclo vital</i> . España. McGraw-Hill.
Sanuy, M. (1994). <i>Aula sonora (Hacia una educación musical en primaria)</i> . Madrid. Ediciones Morata.
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1980). <i>El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas</i> . París. UNESCO.
Vega, S. (1999). <i>Juegos que suenan... en la escuela infantil</i> . Aula. Música y juegos. N° 79 pp.31-32.
VV.AA. (1995). <i>Oposiciones al cuerpo de maestros música</i> . Madrid. Escuela Española.

Zorrillo, A. (2009). *Juego musical y aprendizaje. Estimulación del desarrollo y la creatividad infantil*. España. Editorial MAD.

## 7.2. Webgrafía

Álvarez, E. (2014). La programación didáctica paso a paso: metodología. Recuperado de: <http://preparatusoposiciones.es/la-programacion-didactica-paso-paso-metodologia/>

Aunión, J.A. (2012). Educación quiere menos asignaturas para centrar la atención de los alumnos. Artículo publicado en *EL PAÍS*. Recuperado de: [http://sociedad.elpais.com/sociedad/2012/09/02/actualidad/1346620941\\_402605.html](http://sociedad.elpais.com/sociedad/2012/09/02/actualidad/1346620941_402605.html)

Boletín Oficial del Estado (29 de enero de 2015). Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. B.O.E. Núm. 25, Sec. I. Pág. 6986-7002. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>

Comisión Intercentros responsable de la elaboración del proyecto de Plan de Estudios del Grado de Maestro – o Maestra- en Educación Primaria de la UVa. (23-03-2010). *Memoria de plan de estudios del título de grado maestro –o maestra- en educación primaria por la Universidad de Valladolid (versión 4)*. Basado en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de Octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias. Recuperado de: [http://www.feyts.uva.es/sites/%5Cdefault%5Cfiles/MemoriaPRIMARIA\(v4,230310\).pdf](http://www.feyts.uva.es/sites/%5Cdefault%5Cfiles/MemoriaPRIMARIA(v4,230310).pdf)

Consejería de Educación de la Comunidad de Castilla y León (20 de junio de 2014). ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. *B.O.C.Y.L.* 117, 44277-44334. Recuperado de <http://bocyl.jcyl.es/boletin.do?fechaBoletin=20/06/2014>

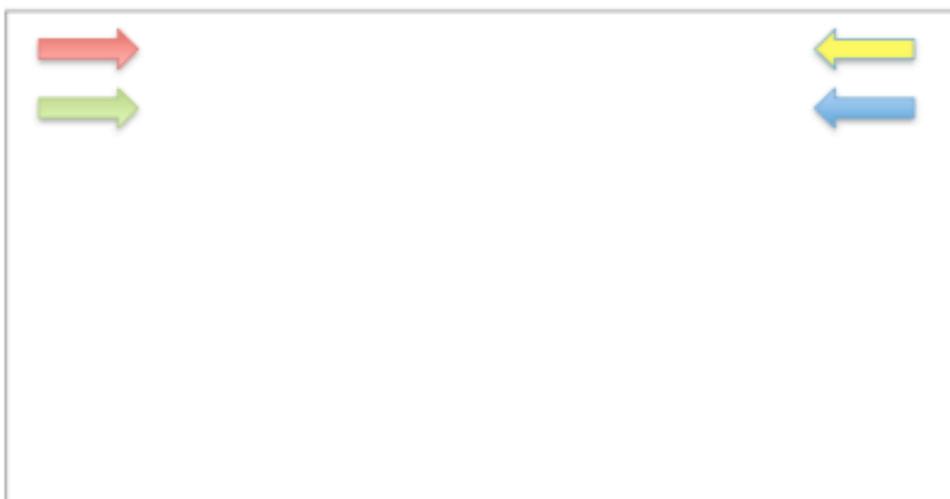
<p>Meneses, M. y Monge, M.A. (2001). <i>El juego en los niños: enfoque teórico</i>. Educación, vol. 25, núm. 2, pp. 113-124. Universidad de Costa Rica. Recuperado de <a href="http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210">http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210</a></p>
<p>Muñoz, J. (2003). <i>El juego en la educación musical</i>. Revista Eufonía 29, v. electrónica. Recuperado de <a href="https://magisteriocreacionprimaria.wikispaces.com/file/view/el-juego-en-la-educacion-musical.pdf">https://magisteriocreacionprimaria.wikispaces.com/file/view/el-juego-en-la-educacion-musical.pdf</a></p>
<p>Preparadores de oposiciones para la enseñanza. <i>Tema 12: El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en la educación musical. Criterios de clasificación y selección del repertorio. Aportaciones y posibilidades de juego en las actividades que se relacionan con la educación vocal, instrumental y de movimiento y de danza</i>. Madrid. Recuperado de: <a href="http://www.preparadores.eu/temamuestra/Maestros/Musica.pdf">http://www.preparadores.eu/temamuestra/Maestros/Musica.pdf</a></p>
<p>Real Academia Española. <i>Los ciudadanos y las ciudadanas, los niños y las niñas</i>. Consultas lingüísticas, preguntas frecuentes. Recuperado de: <a href="http://www.rae.es/consultas/los-ciudadanos-y-las-ciudadanas-los-ninos-y-las-ninas">http://www.rae.es/consultas/los-ciudadanos-y-las-ciudadanas-los-ninos-y-las-ninas</a></p>
<p>Rodríguez, L. (2016). <i>Cómo trabajar las Polirritmias, fórmulas rítmicas e improvisación en el aula de Primaria</i>. Publicaciones didácticas nº69. Recuperado de <a href="http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/069042/articulo-pdf">http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/069042/articulo-pdf</a></p>
<p>Trallero, C. (2008). <i>Orientaciones didácticas para la enseñanza de la lectura y la escritura de la música en la etapa de Educación Primaria</i>. Recuperado de: <a href="http://studylib.es/doc/5385445/didactica-lenguaje-musical">http://studylib.es/doc/5385445/didactica-lenguaje-musical</a></p>
<p>Tobar, C. (2013). <i>Beneficios de la música en el aprendizaje</i>. Universidad de San Francisco de Quito. Recuperado de: <a href="http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_06/0018_para_el_aula_06.pdf">http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_06/0018_para_el_aula_06.pdf</a></p>

# ANEXOS

## 8. ANEXOS

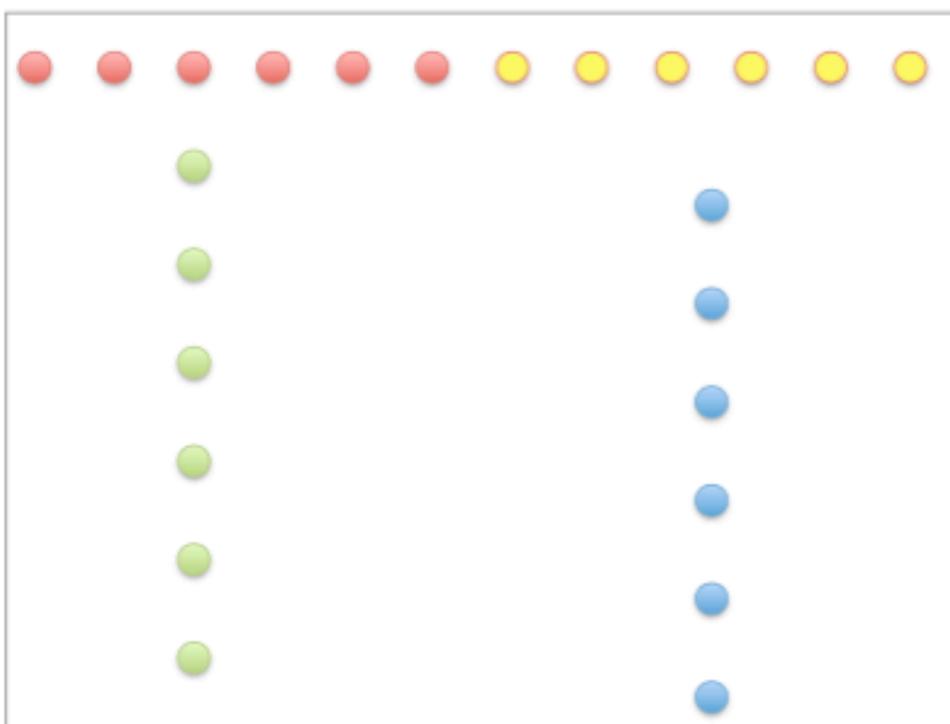
### 8.1. Anexo 1

#### ENTRADA



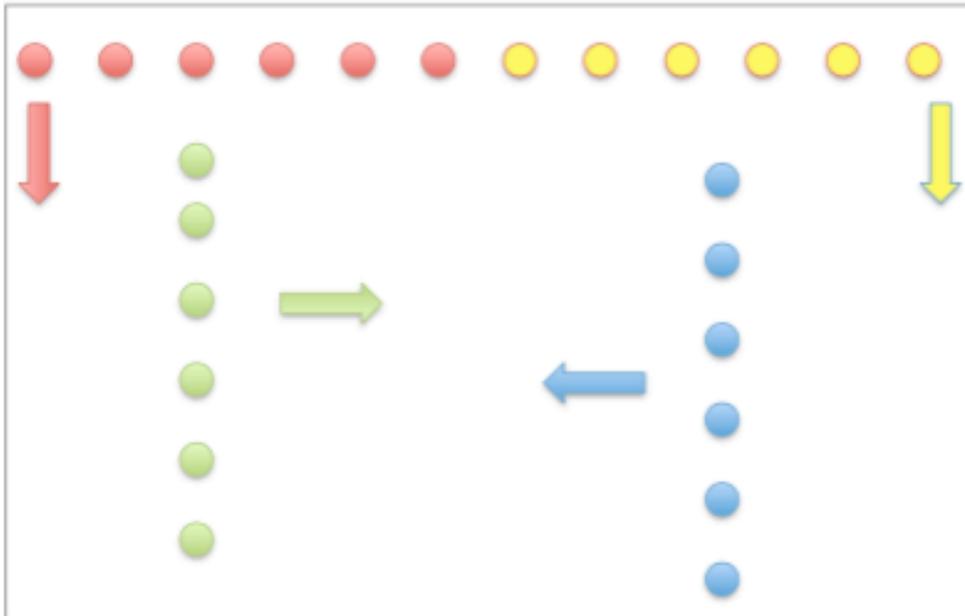
Las flechas indican el lugar por el que entrarán los equipos al escenario.

#### POSICIÓN 1



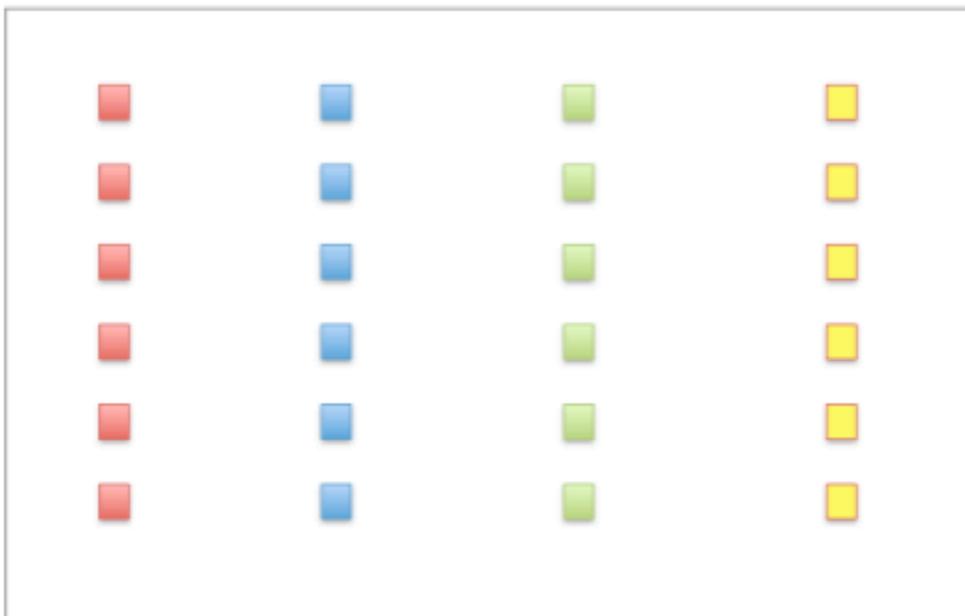
Los círculos muestran la colocación de los grupos y los individuos en la coreografía

### POSICIÓN 1



Los círculos muestran la colocación de los grupos y los individuos en la coreografía  
Las flechas indican la dirección del movimiento

### POSICIÓN 2



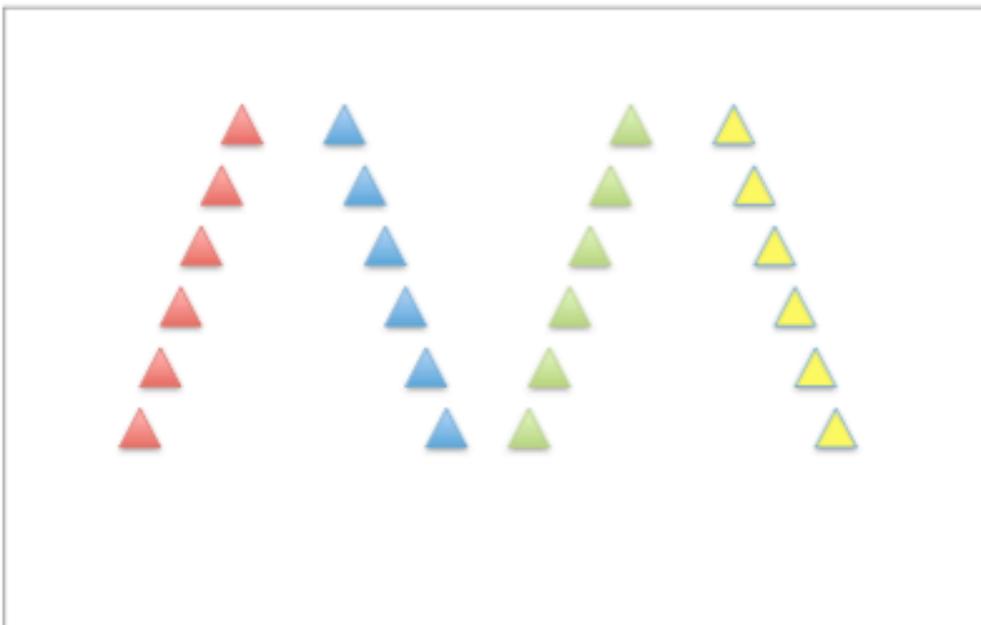
Los cuadrados muestran la colocación de los grupos y los individuos en la coreografía

## POSICIÓN 2



Los cuadrados muestran la colocación de los grupos y los individuos en la coreografía  
Las flechas indican la dirección del movimiento

## POSICIÓN 3



Los triángulos muestran la colocación de los grupos y los individuos en la coreografía

## 8.2. Anexo 2

### Coreo-1ª parte

Natalia Warncke Monsalve

Equipos Azul y Verde

The first system of musical notation consists of four staves, each with a 4/4 time signature. The staves are labeled on the left as Pitos, Palmas, Rodillas, and Pies. Pitos and Palmas use eighth notes and rests, while Rodillas and Pies use quarter notes and rests. The notation is organized into four measures, each containing a sequence of notes and rests.

The second system of musical notation consists of four staves, labeled on the left as Pit, Pa, R, and P. The Pit staff begins with a measure rest marked with a '5' above it. The notation continues with eighth notes and rests for Pit and Pa, and quarter notes and rests for R and P. The system concludes with a double bar line. A vocal cue '¡Eh!' is written below the Pa staff in the final measure.

### 8.3. Anexo 3

## Coreo-1ªParte

Natalia Warncke Monsalve

Equipos Rojo y Amarillo

Palmas

Pies

Palmas

Pies

¡Eh!

## 8.4. Anexo 4

### Coreo-2ª parte

Natalia Warncke Monsalve

Grupos Rojo, Amarillo, Verde y Azul

Musical notation for 'Coreo-2ª parte' in 4/4 time. The notation is divided into two staves: 'Palmas' (Claps) and 'Pies' (Feet). The 'Palmas' staff features a sequence of quarter notes with accents, starting with a rest in the first measure. The 'Pies' staff features a sequence of eighth notes, starting with a rest in the first measure. The piece concludes with a double bar line.

## 8.5. Anexo 5

### Coreo-3ª parte

Natalia Warncke Monsalve

Grupos Rojo, Amarillo, Verde y Azul

The musical score is written for three parts: MD (Middle D), MI (Middle I), and Pa (Piano). The time signature is 4/4. The score is divided into two systems. The first system contains the first four measures. The second system contains the next four measures, starting with a measure rest marked '5'.

**System 1:**

- MD:** Four measures of music. Measure 1: quarter, eighth, eighth, quarter. Measure 2: quarter, eighth, eighth, quarter. Measure 3: quarter, eighth, eighth, quarter. Measure 4: quarter, eighth, eighth, quarter.
- MI:** Four measures of music. Measure 1: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 2: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 3: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 4: quarter, quarter, quarter, quarter.
- Pa:** Four measures of music. Measure 1: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 2: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 3: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 4: quarter, quarter, quarter, quarter.

**System 2:**

- MD:** Four measures of music. Measure 1: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 2: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 3: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 4: quarter, quarter, quarter, quarter.
- MI:** Four measures of music. Measure 1: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 2: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 3: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 4: quarter, quarter, quarter, quarter.
- Pa:** Four measures of music. Measure 1: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 2: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 3: quarter, quarter, quarter, quarter. Measure 4: quarter, quarter, quarter, quarter.

## 8.6. Anexo 6

Instrumento de evaluación: escala de valoración (70%)

Sesión	Juegos	Estándares	Valoración estándares					Partituras*	Valoración profesor	Total sesiones
			1	2	3	4	5			
Nº1	1	1.1.								
		2.6.								
		3.1.								
		3.2.								
		3.3.								
	2	2.5.								
		2.6.								
		3.4.								
		3.5.								
	3	3.7.						x		
		2.2.								
		2.4.								
		2.5.								
		2.6.								
4	3.4.									
	3.5.									
	2.5.									
Nº2	5	2.5.								
		2.1.								
		2.2.								
		2.3.								
	6	2.6.								
		3.1.								
		3.4.								
	7	3.5.								
		2.5.								
		3.3.								
Nº3	8	3.4.						x		
		2.1.								
		2.4.								
		3.1.								
		3.5.								
	9	2.1.								
		2.3.								
		3.1.								
		3.5.								
	10	2.2.								
		2.5.								
		3.4.								
		3.5.								
	11	2.5.								
2.6.										



